Allen-Bradley

Software PanelBuilder

(N. di cat. 2711-ND3IT)

Manuale per l’utente

Informazioni importanti per l’utente

Le apparecchiature allo stato solido hanno caratteristiche operative che differiscono da quelle di apparecchiature elettromeccaniche. Il manuale “Application, Installation and Maintenance of Solid-State Controls” (Pubblicazione SGI-1.1) descrive alcune importanti differenze tra le apparecchiature allo stato solido e gli apparecchi elettromeccanici cablati. In conseguenza a queste differenze, e anche considerata la varietà di impieghi delle apparecchiature allo stato solido, tutte le persone che hanno la responsabilità dell’utilizzo di queste apparecchiature devono accertarsi del fatto che le applicazioni alle quali vogliono destinare queste apparecchiature siano accuratamente verificate.

Gli esempi ed i diagrammi contenuti in questo manuale sono stati inclusi unicamente a scopo illustrativo. In conseguenza del gran numero di variabili e requisiti associati ad ogni particolare installazione, la società Allen-Bradley non può assumersi alcuna responsabilità per un utilizzo basato sugli esempi ed i diagrammi forniti. In nessun caso la società Allen-Bradley si riterrà responsabile per eventuali danni diretti o indiretti derivanti dall’uso o dalla applicazione di queste apparecchiature.

La società Allen-Bradley declina qualunque tipo di responsabilità per quanto riguarda l’utilizzo delle informazioni, dei circuiti, delle apparecchiature, o del software descritto in questo manuale.

Le note in questo manuale sono per informarvi sulle norme di sicurezza.

ATTENZIONE: informa su pratiche e circostanze che possono risultare in infortuni, danni all’apparecchiatura, o in una perdita finanziaria.

I simboli di attenzione vi aiutano a:

- identificare un pericolo
- evitare un pericolo
- riconoscere le consequenze

Importante: indica informazioni che sono particolarmente importanti per un buon funzionamento ed una buona comprensione del prodotto.

Sommario

Revisione delle comunicazioni

Capitolo 4

Nozioni di base del PanelBuilder

Capitolo 5

Lavoro con File Applicativi e Schermi

Capitolo 6

Lavorare con gli Oggetti

Capitolo 7

Creazione di Pulsanti

Capitolo 8

Creazione dei Selettori di Controllo ad Elenco

Capitolo 9

Creazione dei Controlli dell’Ingresso dei dati

Capitolo 10

Creazione dei Selettori di Schermo

Capitolo 11

Creazione Grafici a Barre, Indicatori, Display Numerici

Capitolo 12

Creazione Display Messaggi

Capitolo 13

Utilizzo di Oggetti Globali

Capitolo 14

Creazione di Allarmi

Capitolo 15

Aggiungere Grafici

Capitolo 16

Formattare Oggetti e Testo

Capitolo 17

Uso dell'Editor di Testo

Capitolo 18

Lavorare con i Tag

Capitolo 19

Impostazione del Terminale e della Comunicazione

Capitolo 20

Gestione dei Progetti

Capitolo 21

Supporto multilingue

Capitolo 22

Validare e trasferire Applicazioni

Capitolo 23

Creare un Report

Capitolo 24

Prefazione

Questo manuale è una guida di riferimento per il Software di Configurazione PanelBuilder™. Descrive le caratteristiche e i procedimenti usati per creare applicazioni di controllo pannello per Terminali Operatore PanelView.

Questo manuale di riferimento include tutte le caratteristiche del software. È possibile che non si abbia bisogno di utilizzarle tutte, usare il manuale a seconda delle necessità.

Prima di procedere, si consiglia di leggere il manuale Guida Introduttiva. Questa guida è utile per i vari procedimenti nella creazione di un'applicazione campione inclusi scaricamento e funzionamento dell'applicazione nel terminale.

Lettori interessati

Questo manuale è destinato alla persona responsabile del progetto delle applicazioni di pannelli di controllo eseguibili in un terminale PanelView.

Il Software di Configurazione PanelBuilder funziona in ambiente Microsoft® Windows®. È necessario saper utilizzare il mouse, scegliere comandi, e lavorare con finestre e caselle di dialogo.

È necessario anche avere una conoscenza fondamentale di:

- i controllori logici PLC® e SLC™, soprattutto i file dei dati e del programma del controllore.
- la rete di comunicazione su cui si esegue l'applicazione.

Contenuto del pacchetto software

Il contenuto del pacchetto del Software di Configurazione PanelBuilder include:

- dischetti da ($3^{1}/_{2}$") per l'installazione
  - Software PanelBuilder
  - Software INTERCHANGE o RSLinx Lite
  - Software Utilità AB
- Manuale per utente del Software di Configurazione PanelBuilder
- Manuale per utente Terminale Operatore PanelView
- Manuale Guida Introduttiva (in Inglese)
- Manuale delle Utilità Trasferimento File PanelView

Contenuto del manuale

Il manuale è suddiviso in questo modo:

Capitolo	Titolo	Descrizione
	Prefazione	Descrive lo scopo ed il contenuto del manuale, lettori interessati e le convenzioni usate.
1	Introduzione PanelBuilder	Descrive il PanelBuilder e le caratteristiche del prodotto.
2	Installazione	Descrive l'installazione del Software PanelBuilder su un PC.
3	Progetto di un'applicazione	Indica come progettare un'applicazione. Descrive anche i fogli di lavoro per programmare applicazioni.
4	Introduzione alle comunicazioni	Dà un'introduzione su comunicazioni DH–485, DH+ e Remote I/O.
5	Informazioni su PanelBuilder	Comprende Informazioni sull'uso del PanelBuilder.
6	Come lavorare con File Applicativi e Schermi	Mostra come aprire, chiudere e salvare i file applicativi e gli schermi e come uscire da PanelBuilder.
7	Lavorare con Oggetti	Mostra come accedere, creare e modificare oggetti. Descrive anche operazioni fondamentali di selezionamento, dimensionamento, spostamento, raggruppamento ed ingrandimento degli oggetti.
8	Creazione dei Pulsanti	Mostra come creare e configurare pulsanti di comando momentanei, mantenuti, agganciati e a stati multipli.
9	Creazione Selettori Elenchi di Controllo	Mostra come creare e configurare elenchi di controllo pilotato e standard.
10	Creazione dei Controlli Ingresso Dati	Mostra come creare oggetti i quali aprono un'area di lavoro per l'immissione dei dati numerici e ASCII.
11	Creazione Selettori di Schermo	Mostra come creare selettori di schermo per navigare tra schermi di un'applicazione. I selettori di schermo includono: goto/goto, schermo di configurazione/schermo con tasti di invio e un elenco di schermi.
12	Creazione dei Grafici a Barre, Indicatori e Display Numerici	Mostra come creare e configurare indicatori a stati multipli, indicatori elenco, Grafici a Barre e display dati numerici.
13	Creazione Display Messaggi	Mostra come creare display messaggi e dispositivi di messaggi a sola stampa i quali consentono che l'operatore riceva informazioni sullo stato o istruzioni.
14	Uso degli Oggetti Globali	Insegna a contrassegnare un oggetto per uso globale e accedere agli oggetti globali.
15	Creazione degli allarmi	Descrive i componenti di allarme (display Bandiera Allarme, pulsanti di allarme, Elenco Allarmi, parametri di allarme globali, definizioni del trigger e di allarme) e come usare tali componenti per attivare condizioni di allarme.
16	Come aggiungere Grafici	Mostra come aggiungere linee, forme, simboli ISA e testo di sfondo agli schermi. Mostra anche l'importazione dei grafici bitmap da altri programmi quali Paintbrush .
17	Formattazione Oggetti e Testo	Mostra come utilizzare le opzioni di formattazione per modificare l'immagine visiva di oggetti e testo, inclusa l'aggiunta di testo/grafici interni ad oggetti.
18	Utilizzo dell'Editor di Testo	Descrive come utilizzare l'applicazione Editor di Testo per creare, modificare, ordinare, filtrare e stampare testi di applicazione, e mostra inoltre come riutilizzare il testo.
19	Come lavorare con i Tag	Mostra come utilizzare il tag editor per immettere/modificare informazioni di tag, tag di stampa, e di importazione/esportazione.
20	Impostazione del Terminale e delle Comunicazioni	Insegna come impostare parametri di comunicazione e di funzione per il terminale PanelView e come convertire applicazioni da un tipo di terminale a un altro.
21	Gestione dei Progetti	Insegna come collegare un progetto ad un'applicazione e come copiare, rinominare, ed eliminare progetti o dispositivi in progetti.
22	Supporto multi lingue	Mostra l'utilizzo dell'utilità FontTool per la creazione e l'uso dei file di font (nelle lingue specifiche) per le applicazioni PanelBuilder.
23	Validazione e Trasferimento delle Applicazioni	Descrive come validare e trasferire un'applicazione PanelBuilder tra un personal computer ed un terminale PanelView, una scheda di memoria PCMCIA o un file disco.
24	Creazione dei Report	Spiega come creare e stampare report di applicazione.

Convenzioni

Nel manuale dell'utente vengono utilizzate le seguenti convenzioni:

- Per PanelBuilder s'intende il Software di Configurazione PanelBuilder.
- Per terminale PanelView o solo terminale s'intende un Terminale Operatore PanelView, a meno che non si specifichi diversamente.
- Per Windows s'intendono le versioni Windows 95, Windows NT, o Windows 3.1 o più recenti.
- I tasti sulla tastiera appaiono in piccole lettere maiuscole. Per esempio, il tasto Ctrl appare come CTRL nel testo, il tasto Alt come ALT, ecc.
- Un segno (+) tra i nomi dei tasti indica che due tasti vengono premuti contemporaneamente. Per esempio, ALT+F4 significa tener premuto ALT mentre si preme F4.
- Le procedure iniziano con caratteri in grassetto seguiti da punto e virgola.

  Per aprire un file applicativo:
- Il cursore con barra a destra pieno nel margine sinistro, indica una raccomandazione o un suggerimento.

Il punto di ancoraggio è quello opposto al lato della manipolazione. Tale punto non si sposta durante il dimensionamento degli oggetti.

Pubblicazioni Attinenti

La tabella seguente elenca le pubblicazioni riguardanti Software di Configurazione PanelBuilder e i Terminali Operatori PanelView.

Titolo Pubblicazioni	N. Pubblicazione
Manuale dell'Utente per Terminale PanelView	2711–6.1IT
Manuale Guida Introduttiva per PanelBuilder (in Inglese)	2711–6.2
Comunicazioni DeviceNet per terminali PanelView	2711-6.0.4IT
Comunicazioni ControlNet per Trminali PanelView	2711–6.10IT
Utilità Trasferimento File PanelView	2711–805IT

Per le informazioni riguardanti i controllori logici, software RSLinx Lite, software INTERCHANGE , o Microsoft Windows, consultare la documentazione appropriata.

Servizi di Supporto Tecnico

Nel caso fossero necessari dei chiarimenti sul PanelBuilder, raccomandiamo di consultare prima i manuali o la guida “online”. Se questi non fossero soddisfacenti, contattare il Supporto Tecnico Internazionale della Rockwell Automation:

Rockwell Automation S.r.I.
Global Technical Services
Viale De Gasperi 126
20017 Mazzo di Rho (MI)

Oppure, contattare l’ufficio Allen-Bradley di zona o in USA 001–440– 646–7800 o per fax 001–440–646–7801.

Si prega di avere il numero di matricola del software quando si contatta Allen-Bradley. Questo numero si trova:

- sulla cartolina di registrazione ricevuta con il software
- sullo schermo iniziale quando si avvia PanelBuilder
- nel menu principale della Guida quando si seleziona Informazioni Su.

I documenti che rispondono alle domande più frequenti sono disponibili dall’Allen-Bradley:

- servizio AutoFax al numero 001–440-646-5436
  Questo servizio fornisce un elenco di tutti i documenti disponibili per mezzo di fax con invio automatico 24 ore su 24, 7 giorni su 7.
- website: www.ab.com sul menu Technical Support/FAQ

Aggiornamenti Software/Firmware

Quando possibile, si potrà aggiornare il software PanelBuilder e il firmware PanelView con nuove caratteristiche e miglioramenti.

Per ricevere automaticamente aggiornamenti di software gratuiti, compilare ed inviare la scheda di registrazione a Rockwell Software. Gli aggiornamenti possono essere richiesti contattando:

- l’ufficio commerciale Allen-Bradley di zona
- Rockwell Software (USA) al n. 001-440-646-7700 o inviare un fax al n. 001–440–646–7701.
- oppure scaricando il software da www.software.rockwell.com
  Quando in Support, selezionare Product Updates (aggiornamenti del prodotto) e cercare PanelBuilder o 2711–ND3IT (le informazioni sono in Inglese.

Per ricevere aggiornamenti di firmware:

- contattare Rockwell Software (USA) al n. 001- 440-646-7700
- scaricare l’aggiornamento dal menu Rockwell Automation Technical Support/Download della website Allen-Bradley: www.ab.com (le informazioni sono in Inglese).

Capitolo 1
Introduzione al PanelBuilder

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo contiene i seguenti paragrafi :

Cos'è PanelBuilder?

PanelBuilder è un pacchetto basato su Microsoft Windows il quale consente di progettare applicazioni di pannello di controllo per terminali PanelView. Per semplificare il progetto di applicazione, PanelBuilder utilizza menu, finestre di dialogo e strumenti standard di Windows.

Cos'è un'Applicazione?

L'applicazione di PanelBuilder è un insieme logico di schermate contenenti oggetti quali pulsanti, indicatori, controlli ad elenco, grafici a barre e allarmi. Quando l'applicazione viene scaricata su un terminale, l'operatore può interagire con questi oggetti premendo tasti di funzione o toccando lo schermo del terminale.

Le applicazioni vengono trasferite tra computer e terminale PanelView tramite connessione seriale, scheda di memoria o Pass–Through.

Le applicazioni di PanelBuilder comunicano con i controllori logici su diverse reti che includono: DH-485, DH+, DF1, Remote I/O, DeviceNet e ControlNet.

Le porte PanelView determinano il protocollo delle comunicazioni utilizzate.

Cos'è un Progetto?

Ciascuna applicazione PanelBuilder (file .PBA) è associata ad un progetto. Il progetto identifica:

- Gli indirizzi di controllore, denominati tag, da cui oggetti di PanelBuilder possono leggere o scrivere. (i Tag vengono definiti nel Tag Editor.)
- I parametri di comunicazione del tempo di funzionamento per il terminale PanelView e il controllore (dispositivi definiti in Impostazione Terminale.)

Applicazioni differenti possono utilizzare gli stessi Tag di progetto se le applicazioni utilizzano lo stesso protocollo di comunicazione.

Caratteristiche del PanelBuilder

Questo paragrafo dà una panoramica delle caratteristiche del PanelBuilder.

Funzionamento del Menu o degli Strumenti

PanelBuilder funziona con Microsoft Windows. Strumenti, battute tasto o comandi di menu vengono utilizzati per eseguire la maggior parte delle funzioni. Utilizzarli tutti o alcuni a seconda delle esigenze.

Editor del Foglio di Calcolo (Spreadsheet)

I Fogli di Calcolo vengono utilizzati per semplificare molte operazioni di modifica, più precisamente per:

- modificare gli stati degli oggetti a stati multipli o ad elenco
- modificare il testo dell’applicazione
- modificare gli allarmi e le attivazioni di allarme

Molte opzioni di formattazione per testo e oggetti possono essere configurate direttamente da celle nei fogli di calcolo (spreadsheet).

Preferenze Selezionabili

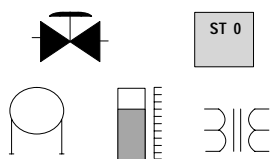
☑ Barra Strumenti
☑ Barra Stato
☑ Casella Strumenti
☑ Simboli ISA
☑ Tavolozza Colori
☑ Tastiera

Impostare le caratteristiche della finestra di lavoro su quelle preferite o spesso usate. Opzioni tipo barra strumenti o caselle strumenti possono essere attivate o disattivate secondo l’uso. Il PanelBuilder utilizza le ultime impostazioni quando viene creata una nuova applicazione o all’inizio di una nuova sessione.

Informazioni su Barra Stato e Guida

Le opzioni barra di stato e guida consentono assistenza immediata in linea (online).

Oggetti Predefiniti e Disegni

Per semplificare lo sviluppo di un’applicazione, PanelBuilder fornisce una serie di oggetti predefiniti (quali pulsanti, grafici a barre, simboli ISA). Sono disponibili ulteriori grafici per creare disegni o per migliorare gli schermi. È anche possibile importare grafici bitmap (monocromatici o a colori) creati con altri programmi. Sono disponibili varie opzioni di formato per modificare l’immagine degli oggetti e del testo.

Oggetti Globali

Un oggetto globale fa riferimento ad un oggetto che appare più volte in un’applicazione. Qualsiasi oggetto non–grafico può essere designato come oggetto globale. Si può accedere ad un oggetto globale da qualsiasi schermo. Quando si modifica un oggetto globale, il PanelBuilder aggiorna automaticamente tutti i collegamenti ad esso. Il terminale PanelView memorizza una sola copia di un oggetto globale a prescindere dal numero dei suoi collegamenti.

Tag Editor (Modifica Tag)

Il Tag Editor viene utilizzato per immettere, aggiornare, stampare, importare/esportare i Tag applicativi. Ciascun tag ha degli attributi che definiscono l’interazione di un oggetto con un indirizzo di controllore. Inserire tutti i tag contemporaneamente utilizzando la tabella di visualizzazione oppure un tag alla volta, utilizzando il dialogo del formato del tag.

Tavolozza Colori

Per creare applicazioni a colori o a toni di grigio, si può usufruire di una tavolozza a colori fissi. La tavolozza supporta 16 colori standard EGA per i terminali a colori, e 4 per i terminali a toni di grigio. Utilizzarla per applicare colori sul primo piano e sullo sfondo degli oggetti, testo e grafici. Le applicazioni a colori e a toni di grigio supportano sia i bitmap a colori che quelli monocromatici.

I colori di primo piano e di sfondo sono accessibili dal menu Formato, dalla tavolozza colori, o dalla scheda Stato degli oggetti ad elenco/stati multipli.

Allarmi

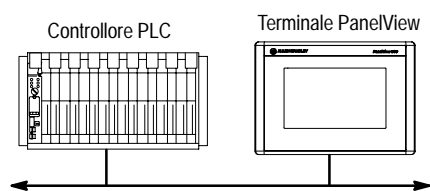
Il Sistema Allarmi include:

- Il Display Bandiera Allarmi che appare sullo schermo corrente per avvisare l’operatore dell’attivazione di un allarme.
- Pulsanti allarme per la pronta azione di un operatore.
- L’Elenco Allarmi mostra informazioni sugli ultimi 100 allarmi incluso se sono stati riconosciuti o no.
- Pulsanti Elenco allarmi per stampare o annullare allarmi nell’Elenco Allarmi.
- Finestra di dialogo Impostazione Allarme il quale fornisce una serie di schede per la configurazione di allarmi, trigger e parametri di allarme globali.

Report

Crea report personalizzati per un’applicazione includendo:

- la descrizione dell’applicazione
- gli attributi dell’oggetto
- il testo dell’applicazione
- le impostazioni di terminale
- i tag
- le definizioni di allarme
- le immagini di schermo e il display della bandiera allarmi

La stampa viene riportata su un file o su una stampante grafica supportata da Microsoft Windows.

Impostazione delle Comunicazioni e del Terminale

I parametri operativi e i parametri del tempo di funzionamento delle comunicazioni per terminale PanelView e controllore logico, sono accessibili dalla finestra di dialogo Impostazione Terminale, includendo:

- impostazione porta per stampante RS–232
- Accensione con valori predefiniti
- formato di visualizzazione ora/data
- selezione file di font (per una determinata lingua)
- opzioni controllate da PLC/SLC (modifiche schermo e ora/data)
- impostazioni di ripetizione automatica per tasti/celle tattili del terminale, impostazioni di display, impostazione lingua per messaggi di terminale, e per il timeout (scadenza) dell'handshake

Validazione dell'Applicazione

Utilizzare la caratteristica di validazione per verificare il corretto funzionamento di un'applicazione. Un'applicazione viene validata automaticamente quando scaricata su un terminale. Si può anche validare un'applicazione utilizzando il comando del menu. Le avvertenze o gli errori rilevati durante la validazione possono essere visualizzate o stampate su una stampante o file.

Capacità di Acquisizione/Scaricamento Applicazione

Trasferisce applicazioni tra il computer funzionante con PanelBuilder ed un terminale PanelView utilizzando:

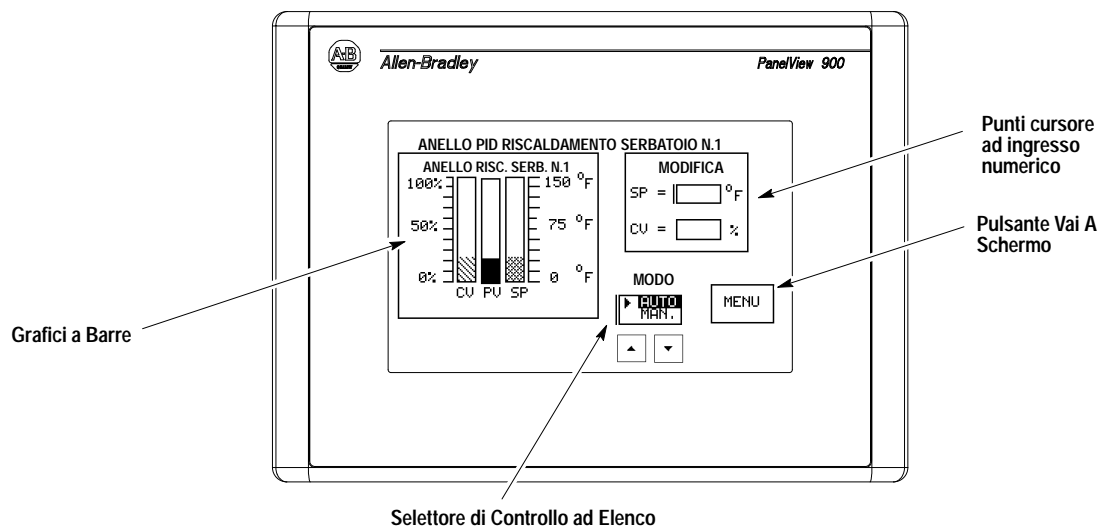
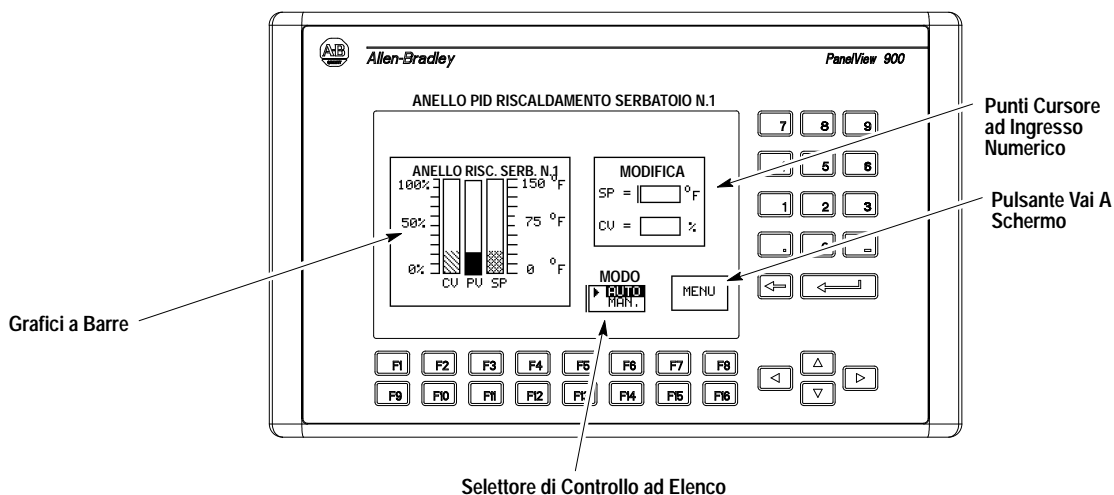
- una connessione seriale
- Pass–Through da un computer su rete DH +
- una scheda di memoria
- un file DOS

I computer con un'unità per schede DataBook TMB–240 o TMB–250 possono trasferire applicazioni a/da schede di memoria flash PCMCIA di Allen–Bradley (N. Catalogo 2711–NM11, –NM12, -NM13, -NM14).

I computer con un'unità schede PCMCIA/ATA possono trasferire applicazioni a/da schede di memoria ATA Allen-Bradley (N. di catalogo 2711-NM22, -NM24, -NM26). I computer portatili sono compatibili con le schede di memoria ATA, con supporto di Windows 95 e dei dispositivi Plug & Play.

Tipici schermi applicativi

Gli schermi applicativi possono contenere una serie di controlli, display o di oggetti grafici. Gli schermi seguenti mostrano degli esempi riguardanti:

- Il selettore di controllo ad elenco
- I punti cursore ad ingresso numerico
- I grafici a barre
- Il pulsante Vai A Schermo

Su terminali con schermo tattile, l'operatore attiva le funzioni di ingresso toccando un oggetto dello schermo. Per esempio, per visualizzare lo schermo del menu principale, l'operatore deve toccare il pulsante MENU.

Su terminali a tastiera, l'operatore attiva le funzioni di ingresso premendo il tasto di funzione assegnato all'oggetto. Per esempio, per visualizzare lo schermo del menu principale, l'operatore deve premere il tasto di funzione MENU. Per attivare gli oggetti del punto cursore, l'operatore deve premere i tasti di funzione chiamati SP o CV.

Oggetti di Schermo

La tabella 1.A elenca gli oggetti che possono essere posizionati sullo schermo. Un oggetto può essere dinamico o statico.

- **Gli oggetti dinamici** interagiscono con un indirizzo di controllore.
- **Gli oggetti statici** non interagiscono con indirizzi di controllore.

Oggetti di Schermo		Descrizione	Tipo
Pulsanti di Comando	Pulsante Momentaneo	Modifica lo stato quando premuto e ritorna allo stato originale una volta rilasciato.	Dinamico
	Pulsante Mantenuto	Modifica lo stato quando premuto e rimane in tale stato quando rilasciato. Premere e rilasciare di nuovo, perchè il pulsante ritorni allo stato originale.	Dinamico
	Pulsante Agganciato	Modifica lo stato quando premuto e rimane in quello stato fino a quando non viene sbloccato dal controllore.	Dinamico
	Pulsante a Stati Multipli	Supporta da 2 a 16 stati. Modifica lo stato ogni volta che è premuto. Dopo l'ultimo stato, il pulsante ritorna allo stato iniziale e ripete il ciclo.	Dinamico
Selettori di controllo ad elenco	Controllo ad Elenco Standard①	Permette che l'operatore selezioni un'opzione di controllo da una lista di scorrimento che arriva fino a 255 opzioni. I tasti freccia su e giù del terminale vengono utilizzati per spostarsi sulla lista. L'opzione selezionata è inviata al controllore immediatamente o dopo aver premuto il tasto di Invio. Premere Invio è un'opzione selezionata durante la configurazione dell'applicazione.	Dinamico
	Controllo a Elenco Pilotato①	Limita l'accesso al controllo ad elenco al controllore, all'operatore o ad entrambi. Una lista controllo pilotato permette che il controllore selezioni uno stato dall'elenco.	Dinamico
Ingresso Dati Numerici	Punto Cursore	Visualizza il valore attuale all'indirizzo del controllore in una casella di dati. Quando selezionato, l'area di lavoro si apre permettendo di modificare il valore utilizzando la tastiera.	Dinamico
	Pulsante Abilita Tastiera	Quando premuto, apre l'area di lavoro e attiva la tastiera del terminale o la tastiera con schermo tattile per l'immissione dei dati numerici.	Dinamico
Ingresso Dati ASCII	Punto Cursore	Visualizza la stringa attuale all'indirizzo del controllore in una casella di dati. Quando selezionato, l'area di lavoro si apre permettendo di modificare la stringa del carattere utilizzando la tastiera.	Dinamico
	Pulsante Abilita Tastiera	Quando premuto, apre l'area di lavoro e attiva la tastiera del terminale o la tastiera con schermo tattile per l'immissione dei dati ASCII.	Dinamico
Indicatori e Display Dati	Indicatore a stati multipli	Visualizza da uno a 2000 stati univoci. Il valore all'indirizzo del controllore determina quale stato visualizzare.	Dinamico
	Indicatore ad Elenco	Evidenzia lo stato in una lista di scorrimento supportando fino a 255 stati. Il valore all'indirizzo del controllore determina quale stato evidenziare.	Dinamico
	Grafico a Barre	Monitorizza le condizioni di cambiamento come temperatura, pressione o livelli dei liquidi. Creare grafici a barre con o senza scale.	Dinamico
	Display Dati Numerici	Mostra il valore attuale all'indirizzo del controllore (binario, BCD, numero intero, virgola mobile). Usare la scala (y=mx+b) per visualizzare il valore in unità appropriate.	Dinamico
	Display Messaggi	Presenta le informazioni di stato o le istruzioni all'operatore. Il controllore attiva i messaggi da un elenco predefinito che arriva fino a 2000 messaggi.	Dinamico
	Oggetto Messaggio a Sola Stampa	Simile a display messaggi ma i messaggi vengono stampati sulla stampante connessa quando attivati piuttosto che essere visualizzati sullo schermo del terminale.	Dinamico
Variabili	Ora	Inserisce una variabile di ora in una stringa di testo.	Statico
	Data	Inserisce una variabile di data in una stringa di testo.	Statico
	Variabili ASCII	Inserisce una variabile ASCII in una stringa di testo.	Dinamico
	Variabili Numeriche	Inserisce una variabile numerica in una stringa di testo.	Dinamico

Oggetti di schermo		Descrizione	Tipo
Selettori Schermo	Pulsante Vai A Schermo	Sposta a specifico schermo applicativo.	Statico
	Pulsante Vai A Schermo di Config.	Visualizza il menu del Modo di Configurazione del terminale PanelView.	Statico
	Pulsante Ritorna a Schermo	Ritorna allo schermo precedente.	Statico
	Selettore Elenco Schermi①	Visualizza uno schermo selezionato da un elenco schermi. I tasti freccia su e giù del terminale vengono utilizzati per spostarsi sull'elenco.	Statico
Tasti① ad Elenco	Sposta Su	Sposta il cursore in su di un oggetto in un selettore di controllo ad elenco o in un selettore di elenco schermi.	Statico
	Sposta Giù	Sposta il cursore in giù di un oggetto in un selettore di controllo ad elenco o in un selettore di elenco schermi.	Statico
	Home	Sposta il cursore al primo oggetto in un selettore di controllo ad elenco o in un selettore di elenco schermi.	Statico
	Fine	Sposta il cursore all'ultimo oggetto in un controllo ad elenco o in un selettore di controllo ad elenco degli schermi.	Statico
	Pagina Su	Sposta il cursore in su di una pagina in un elenco di controllo o di schermi a scorrimento.	Statico
	Pagina Giù	Sposta il cursore in giù di una pagina in un elenco di controllo o di schermi a scorrimento.	Statico
	Backspace	Ritorna il cursore alla selezione attualmente evidenziata in un elenco di controllo o di schermi.	Statico
	Invio	Mostra lo schermo selezionato da un selettore ad elenco schermi o conferma una selezione del controllo ad elenco e la invia al controllore.	Statico
Allarmi	Pulsante di Riconoscimento	Riconosce l'allarme visualizzato nella Bandiera Allarmi e rimuove la Bandiera Allarmi dal display del terminale.	Dinamico
	Pulsante Annulla	Annulla la Bandiera Allarmi dal display del terminale senza riconoscere l'allarme.	Statico
	Pulsante Stampa	Stampa il messaggio attuale visualizzato nella Bandiera Allarmi.	Statico
	Pulsante Riconosci Tutto	Riconosce tutti gli allarmi (attuali e in attesa) e rimuove la Bandiera Allarmi dal display del terminale.	Dinamico
	Elenco Allarmi ①	Visualizza l'elenco degli allarmi attivati. L'operatore può riconoscere gli allarmi nell'elenco, annullare o stampare l'elenco.	Dinamico
	Pulsante Stampa Elenco Allarmi	Stampa tutti gli allarmi nell'Elenco Allarmi.	Statico
	Pulsante Annulla Elenco Allarmi	Annulla l'Elenco Allarmi ed anche la bandiera Allarmi nonostante esista ancora la condizione di allarme.	Statico
Grafici	Linea/Linea Connessa	Crea una linea o una linea connessa.	Statico
	Rettangolo	Crea un rettangolo o un quadrato.	Statico
	Cerchio/Ellisse	Crea un cerchio o un'ellisse.	Statico
	Mano Libera	Crea disegni a mano libera.	Statico
	Scala	Crea scala con graduazioni per grafico a barre o per altro uso.	Statico
	Testo di Sfondo	Crea titoli di schermo o testo di sfondo non collegato all'oggetto.	Statico
	Simboli ISA	Seleziona uno dei 32 disegni predefiniti come per esempio una valvola da posizionare in un oggetto o su uno schermo.	Statico
	Grafici Importati	Importa/esporta i bitmap creati con altri programmi.	Statico

① I terminali PanelView 900, 100 e 1400 con schermo tattile richiedono tasti ad elenco per spostare il cursore attraverso un selettore di controllo ad elenco, un selettore ad elenco degli schermi, o un elenco allarmi. I tasti ad elenco sono anche supportati sulle versioni a Tastiera di questi terminali.

Installazione

Obiettivi del Capitolo

Questo capitolo contiene i seguenti paragrafi:

Requisiti del Sistema

I requisiti minimi di hardware e di software per l’installazione ed il funzionamento del PanelBuilder sono:

- personal computer con processore 386 o più alto
- Sistema operativo MS–DOS™ versione 5.0 o più recente
- Microsoft® Windows™ versione 3.1 o più recente, Windows per Workgroups versione 3.11 o più recente, Windows 95 o Windows NT 4.0.

  Quel che segue sono i requisiti di RAM per ciascun sistema operativo:

Software	3.X	95	NT 4.0	NT 4.0/486
PanelBuilder	8 MB	16MB	32 MB	32 MB
Supporto Font Esterni	8 MB	8 MB	16 MB	32 MB
RSLinx Lite ①	N/A	16 MB	16 MB	32 MB

  ① RSLinx Lite funziona solo n Windows 95 o Windows NT 4.0.

  Nota: Per determinare la memoria RAM necessaria per il funzionamento di PanelBuilder con altri componenti utilizzare il massimo specificato. Es: per eseguire PanelBuilder e RSLinx in NT 4.0, sono necessari 32 MB.

- 500K di memoria convenzionale libera
- disco rigido con un minimo di 40 MB di spazio libero
- un monitor VGA o altri display ad alta risoluzione supportati da Windows
- Mouse o altri sistemi di puntamento di Windows
- Uno dei seguenti per le applicazioni di scaricamento o acquisizione:
  - Convertitore di Interfaccia per Personal Computer (N. di Catalogo 1747 PIC) e cavo (N. Catalogo 1747–C10, –C11,–C20) per il trasferimento delle applicazioni tra computer e terminale PanelView DH–485.
  - Cavo (N. Catalogo 2711–NC13, –NC14, 2706–NC13) per trasferire applicazioni tra computer e porta RS–232/DF1 di un terminale PanelView.
  - Unità fissa o esterna per schede DataBook TMB –240 o TMB–250 per il trasferimento di applicazioni a/da una scheda di memoria.
  - Scheda di comunicazione e cavi appropriati se le applicazioni vengono trasferite utilizzando Pass-Through su rete DH Plus.

Apparecchiatura opzionale

- una stampante grafica supportata da Windows
- un Alimentatore (N. Catalogo 1747–NP1) per i trasferimenti a tavolino tra un Personal Computer ed un PanelView DH–485. Fornisce l’alimentazione al Convertitore d’Interfaccia per Personal Computer quando il terminale non è connesso al controllore.

Installazione del PanelBuilder

L’installazione del PanelBuilder comprende:

- Il Software PanelBuilder
- Il Software delle Utilità AB
- Il Software di Interchange o RSLinx Lite

Software di Interchange o RSLinx Lite

Per scaricare applicazioni su un terminale PanelView, è necessario configurare l’appropriato driver di comunicazione nel sistema. Il driver può essere configurato utilizzando:

- Il Software RSLinx Lite (Windows 95 o Windows NT 4.0) o
- Il Software INTERCHANGE (Windows 95 o Windows 3.x)

INTERCHANGE è un set comune di driver per comunicazioni DOS TSR real mode che possono essere condivisi da programmi differenti di Windows. È possibile che Interchange sia già stato installato nel computer. Il Software di Programmazione APS e 6200 utilizza INTERCHANGE in DOS o Windows.

Per verificare quale versione INTERCHANGE si ha nel computer, si digita DTLVER al sollecito di DOS.

RSLinx Lite fornisce una serie di driver di comunicazione che possono essere condivisi dai programmi di Windows. Per verificare quale versione RSLinx si ha nel computer, selezionare Informazioni su RSLinx dal menu della Guida.

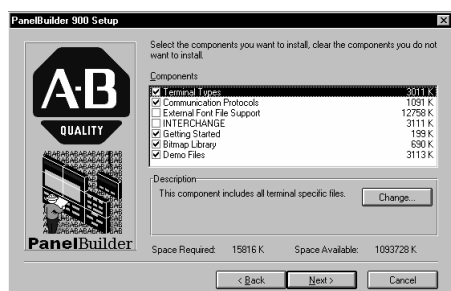
Note per l’installazione

- Prima di installare PanelBuilder su un computer funzionante in Windows 95, controllare la directory C: \Windows\System per i file seguenti:
  - VDF1.386
  - V485.386

  Eliminare questi file se già esistono.
- Controllare che il computer abbia sufficienti risorse di sistema e memoria disponibile.
- Chiudere tutte le applicazioni di Windows prima di installare PanelBuilder. Premere ALT+TAB per controllare se ci sono applicazioni aperte.

Impostazioni per l’installazione

Le opzioni disponibili per l’installazione del PanelBuilder sono:

- **Impostazione Tipica** – installa tutti i componenti elencati nell’impostazione personalizzata con l’eccezione del Supporto File Font Esterno ed installa il software di comunicazione INTERCHANGE o RSLinx.
  Notare che sui sistemi di Windows 95/NT, RSLinx è il software predefinito di comunicazione installato.
- **Impostazione Minima** – installa tutti i protocolli di comunicazione, tutti i tipi di terminale, ed il Software PB.
- **Impostazione Personalizzata**– installa solo componenti specifici selezionati dall’utente ed il Software PB. Le opzioni sono attivate o disattivate selezionando o deselezionando le caselle di spunta. Questa impostazione elenca lo spazio di disco che è usato da ciascun componente assieme allo spazio di disco disponibile.

Componenti personalizzabili	Descrizione
Principale di PanelBuilder	Installa tutti ifile necessari per eseguire il PB. La cartella target per i file di installazione è C:\AB.
Tipi di terminali	Carica tutti o specifici tipi di terminale. Selezionare almeno un tipo di terminale. Per selezionare tutti i tipi di terminali, fare clic sulla casella di spunta Tipi di Terminali. Per accedere all’elenco dei terminali, fare clic sulla casella di spunta Tipi di Terminali e poi sul pulsante Cambia.
Protocolli di Comunicazione	Carica tutti o specifici protocolli di comunicazione. Selezionare almeno un protocollo. Per selezionare tutti i protocolli di comun., fare clic sulla casella di spunta Protocolli di Comunicazione. Per accedere all’elenco dei protocolli, fare clic sulla casella di spunta Protocolli di Comunicazione e quindi sul pulsante Cambia.
Supporto File di Font Esterno	Carica l’utilità FontTool utility utilizzata per creare file di font per le applicazioni di PanelBuilder. I file di Font sono creati in \AB\PBWIN\FONT.
Getting Started (Guida introduttiva)	Installa applicazioni campione a cui si fa riferimento nel Manuale Getting Started (Pubblicazione 2711-6.2 in Inglese). I file sono installati in C:\AB\PBWIN\GS.
Libreria Bitmap	Installa i file .BMP utilizzati dalla funzione Importa/Esporta Grafici in C:\AB\PBWIN\PBLIB.
File Demo (campione)	Installa i file applicativi demo per i terminali PanelView. I file Demo sono copiati in \AB\PBWIN\DEMOS.
INTERCHANGE	Carica il software INTERCHANGE che consente di configurare i driver di comunicazione per il trasferimento delle applicazioni. I file sono copiati in C:\RSI. INTERCHANGE è la selezione predefinita in Windows 3.x. **Caricare INTERCHANGE o RSLinx, ma non entrambi.**
RSLinx	Carica il software RSLinx che consente di configurare i driver di comunicazione per il trasferimento di applicazioni. I file sono copiati nel Program Files\Rockwell Software. RSLinx è la selezione predefinita in Windows 95/NT. **Caricare RSLinx o INTERCHANGE, ma non entrambi (in Windows 95).**

Procedura per l'installazione

Se la procedura di installazione rileva la stessa versione del software PanelBuilder, Utilità AB, INTERCHANGE o RSLinx Lite, si avrà l'opzione di reinstallare questi componenti. Se l'installazione rileva una versione più recente di software di quella che si sta installando, si avrà l'opzione di passare a quella precedente.

If you try to install RSLinx in Windows 95, and INTERCHANGE is installed, you are warned of the conflict. The same is true if you try to install INTERCHANGE and RSLinx is already installed.

Per installare il PanelBuilder in Windows 95 o Windows NT:

1. Inserire il disco 1 PanelBuilder nell'unità A: o unità B:.
2. Fare clic sul pulsante Start, su Impostazioni e quindi sul Pannello di Controllo.
3. Fare doppio clic sull'icona Aggiungi/Rimuovi Programmi.
4. Sulla scheda Installa/Disinstalla, fare clic sul pulsante Installa.
5. Seguire le istruzioni sullo schermo.

Per installare il PanelBuilder in Windows 3.x:

1. Inserire il disco 1 PanelBuilder nell'unità A: o unità B:.
2. Nel Program Manager, scegliere Esegui dal menu File (ALT+F,R).
3. Digitare la locazione da cui si sta installando e la parola **setup**.

   Ad esempio, digitare **a:setup**
4. Fare clic su OK e seguire le istruzioni di installazione sullo schermo.

Impostazione del PanelBuilder con INTERCHANGE

Per trasferire con successo le applicazioni utilizzando i driver INTERCHANGE, sarà necessario installare PanelBuilder con INTERCHANGE. PanelBuilder ed INTERCHANGE non possono essere installati come componenti separati.

1. Immettere e poi verificare le informazioni di registrazione. Il numero seriale è nella cartolina di registrazione.
2. Selezionare l'opzione di installazione. L'installazione Tipica o Personalizzata installerà il PanelBuilder con INTERCHANGE.
3. Selezionare la cartella di destinazione per i file.
   - L'indirizzo predefinito per PanelBuilder ed i file per le Utilità AB è C:\AB.
   - L'indirizzo predefinito per i file INTERCHANGE è C:\RSI.

4. I file di installazione vengono copiati nelle cartelle appropriate.
5. Specificare se si vuole aggiornare il file AUTOEXEC.BAT.

   L'enunciato CALL ABICRUN.BAT deve essere posizionato correttamente. È possibile che il file contenga configurazioni multiple che richiedono aggiornamento. L'esempio qui sotto mostra un file campione AUTOEXEC.BAT.

```
SET ABIC_CONFIG=C:\RSI\IC\BIN
.
.
PATH= C:\DOS;C:\WINDOWS
SET PATH= C:\AB\BIN;%PATH%;C:\RSI\IC\BIN
.
.
SHARE.EXE    (solo Windows 3.x)
.
.
① CALL ABICRUN.BAT
WIN
```

   ① L'enunciato CALL fa in modo che le righe rimanenti di AUTOEXEC.BAT siano eseguite (solo con versione DOS 5.0 o più recente). L'enunciato CALL (CALL ABICRUN.BAT) deve essere l'ultimo driver (TSR) caricato prima di eseguire Windows (WIN).

6. In Windows 95, selezionare la cartella PanelBuilder per aggiungere (memorizzare) le icone del programma.

   In Windows 3.x, le icone del programma sono nel gruppo PanelBuilder nel Program Manager.
7. L'Utilità di Configurazione Dispositivo INTERCHANGE si apre. Utilizzare questa utilità per selezionare e configurare i driver di comunicazione che il computer utilizza per trasferire le applicazioni PanelView
8. Si raccomanda di riguardare le note di pubblicazione che appaiono al termine dell'installazione.
9. Quando l'installazione è completa, **si deve** uscire da Windows e si deve **riavviare** il computer.

Quando l'utilità di impostazione finisce:

- In Windows 95, i programmi PanelBuilder e INTERCHANGE appaiono nel menu Start in Programmi▸PanelBuilder.
- In Windows 3.x, i programmi PanelBuilder e INTERCHANGE appaiono come icone nel gruppo PanelBuilder.

Impostazione del PanelBuilder con RSLinx

1. Utilità di impostazione PanelBuilder

- Immettere e poi verificare le informazioni di registrazione. Il numero seriale è nella cartolina di registrazione.
- Selezionare l'opzione di impostazione. L'installazione Tipica o Personalizzata installerà il PanelBuilder con RSLinx.
- Selezionare la cartella di destinazione per l'installazione dei file PanelBuilder ed il software delle Utilità AB. L'indirizzo predefinito è C:\AB.
- I file di PanelBuilder vengono copiati nelle cartelle appropriate.
- Selezionare la cartella PanelBuilder (\Windows\Start Menu\Programs) per memorizzare le icone del programma.

Quando l'utilità di impostazione finisce, i programmi di PanelBuilder appariranno nel menu Start in Programmi▸PanelBuilder.

2. Utilità di impostazione RSLinx

- Selezionare la cartella di destinazione per i file RSLinx. L'indirizzo predefinito è C:\Program Files\Rockwell Software\RSLinx\.
- Selezionare la cartella Rockwell Software (\Windows\Start Menu\Programs\) per memorizzare le icone del programma.
- I file RSLinx vengono copiati nelle cartelle appropriate.

Quando l'utilità di impostazione finisce, i programmi RSLinx appariranno sul menu Start in Programs▸Rockwell Software.

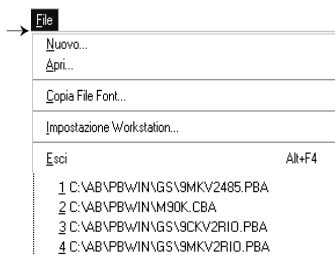
Programmi PanelBuilder

In Windows 95, i programmi di PanelBuilder sono accessibili utilizzando il pulsante Avvio. In Windows 3.1 le icone del programma sono accessibili dal gruppo icone di PanelBuilder.

PanelBuilder include i componenti seguenti:

- L'utilità di Trasferimento File Applicativi – trasferisce applicazioni convertite (file .PVA) tra un computer ed un terminale PanelView in Windows, ma fuori del PanelBuilder.
- Font Tool (opzionale) – crea file di font per determinate lingue accessibili in PanelBuilder.
- PanelBuilder – crea applicazioni per i terminali PanelView.
- Note di pubblicazione PanelBuilder – visualizza le informazioni più aggiornate, includendo problemi e soluzioni per il software PanelBuilder.
- PBUninstall – disinstalla il PanelBuilder dal sistema.

Se si è installato INTERCHANGE, appariranno le Utilità di Configurazione del dispositivo INTERCHANGE e le note di pubblicazione.

Software RSLinx

Menu File PanelBuilder

In Windows 95 o Windows NT, utilizzare il software RSLinx Lite per configurare i driver di comunicazione che il computer utilizza per trasferire applicazioni di PanelBuilder.

Per trasferire applicazioni utilizzando una connessione seriale (driver interno DF1), una scheda di memoria o un file DOS (utilizzando le Utilità di Trasferimento File PanelView per terminali DH-485), il software RSLinx non sarà necessario.

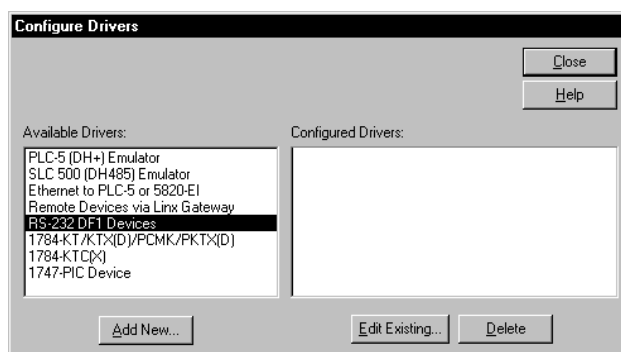
Per accedere al programma RSLinx Lite:

- In Windows 95 o Windows NT, fare clic sul pulsante Avvio, su Programmi, su Rockwell Software, sul sottomenu RSLinx e selezionare RSLinx.
- O scegliere il comando Impostazione Workstation dal menu File del software PanelBuilder software.

Configurazione dei driver di comunicazione RSLinx

Le procedure seguenti descrivono come configurare un driver DF1 o 1747-PIC per il trasferimento di applicazioni PanelBuilder. Per avere ulteriori dettagli sulla configurazione di altri driver RSLinx, consultare la documentazione RSLinx.

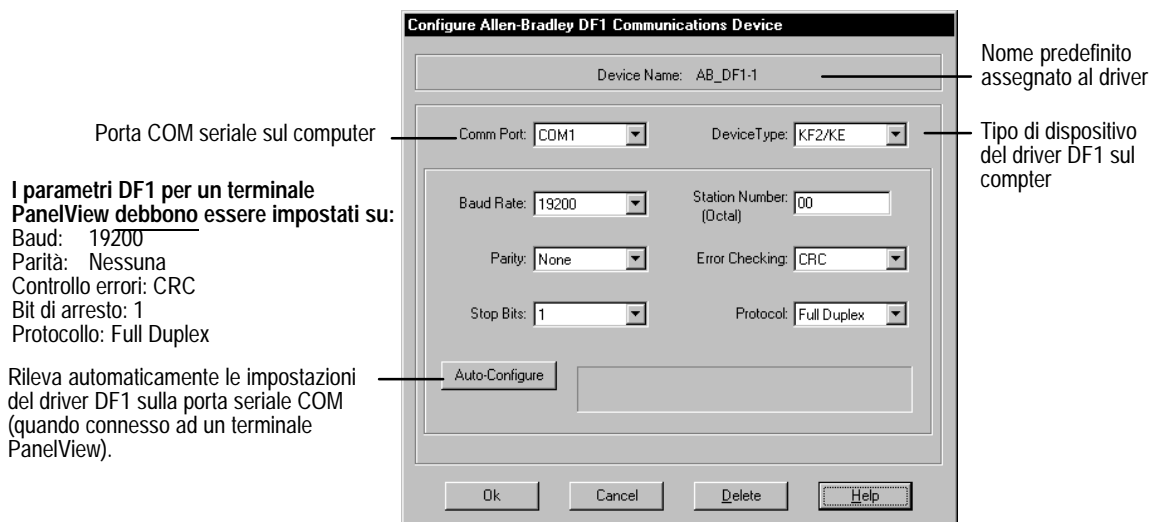
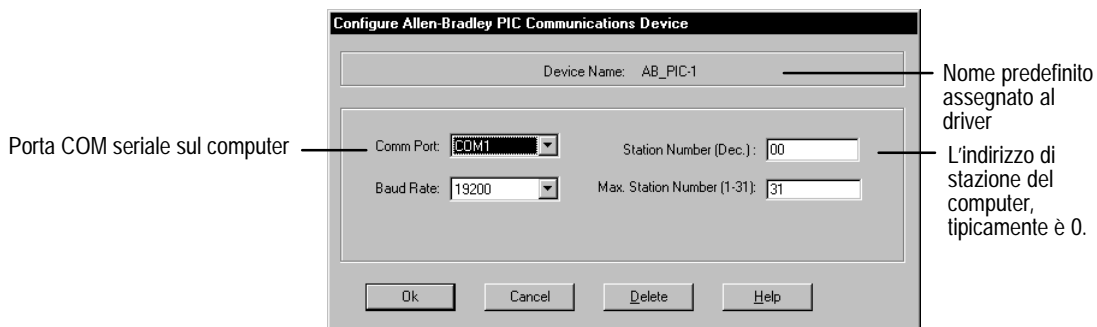
Per configurare un driver DF1 o 1747-PIC (DH-485):

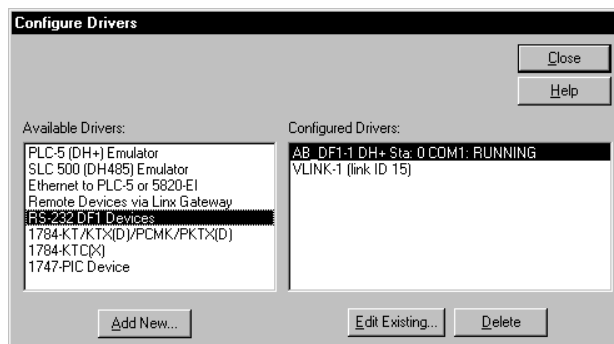
1. Dal menu Comunicazioni, fare clic su Configurare Driver.

Per i trasferimenti diretti selezionare:	Per questi terminali:	Per trasferire applicazioni:
Dispositivi① RS–232 DF1	DF1, Remote I/O,DH+, DeviceNet, ControlNet	tra la porta RS-232/DF1 di un terminale PanelView Remote I/O ed un computer con comunicazioni DF1 (RS232).
Dispositivo 1747-PIC	RS-232 (DH-485)	tra un computer e la porta RS-232 di un terminale PanelView RS-232.
	DH-485	tra un computer su rete DH-485 e la porta DH-485 di un terminale PanelView DH-485 con un convertitore di interfaccia 1747-PIC.

① Il driver non è necessario. Il PanelBuilder è munito di un DF1.

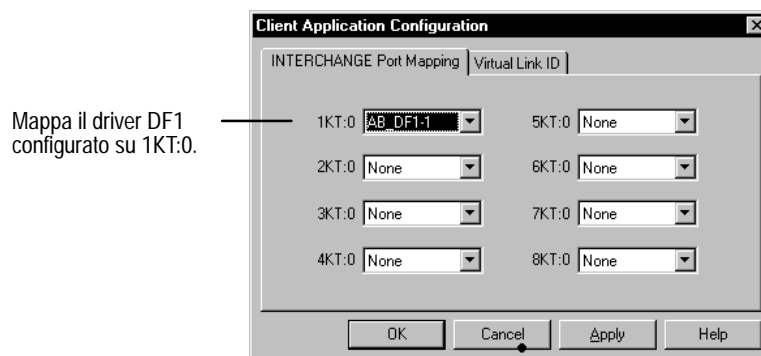
2. Dall'Elenco Driver Disponibili, fare doppio clic sul driver desiderato o fare un solo clic per selezionarlo e poi rifare clic su Aggiungi Nuovo.

   Si apre la finestra di dialogo di configurazione del driver selezionato.

   Driver DF1

   Driver 1747-PIC

3. Modifica i parametri del driver e fare clic su OK.

   Il driver appare nell'elenco Driver Configurati. Fare clic su Chiudi per uscire dalla finestra Configurare Dispositivi.

Per assegnare un driver di comunicazione ad una porta:

Dopo la configurazione di un driver, il driver **deve** essere mappato ad una delle porte driver.

1. Dal menu Comunicazioni, scegliere Configurare Applicazioni di Cliente.

2. Sulla scheda Mapping Porta, assegnare il driver di comunicazione ad una delle porte logiche, (1KT:0, 2KT:0, ... , 8KT:0).

Si può assegnare un driver a qualsiasi dei mapping di porta e funzionerà ugualmente su COM1 (porta configurata nella finestra di dialogo Dispositivo).

Se lo stesso driver viene mappato a più di una porta logica (1KT:0, ... , 8KT:0) queste porte saranno visualizzabili nella finestra di dialogo Scarica/Acquisisci (in PanelBuilder) facendo clic sul pulsante Impostazione.

Importante: Se prima non si configura l’Applicazione Cliente, i driver RSLinx non saranno accessibili dalle finestre di dialogo Scarica/Acquisisci di PanelBuilder.

Utilità di Configurazione del Dispositivo INTERCHANGE

In Windows 95 o Windows 3.x, utilizzare le Utilità di Configurazione del Dispositivo INTERCHANGE per configurare driver di comunicazione che il computer utilizza per trasferire applicazioni con Pass-Through. Queste utilità consentono di:

- Visualizzare i driver attivi di comunicazione
- Selezionare e configurare un driver di comunicazione
- Modificare un driver di comunicazione
- Rimuovere un driver di comunicazione
- Accedere ai parametri dei driver avanzati

Le utilità aggiornano automaticamente CFG_KT.INI, ABICRUN.BAT, ABICSTOP.BAT, ed i file SYSTEM.INI quando i driver vengono aggiunti, configurati e rimossi.

Per trasferire applicazioni utilizzando una connessione Pass-Through, si debbono configurare prima gli appropriati driver.

Per trasferire applicazioni utilizzando una connessione seriale (driver DF1 Interno), una scheda di memoria o un file DOS (utilizzando le Utilià di Trasferimento File PanelView per terminali PanelView DH-485), non è necessario usare il software INTERCHANGE.

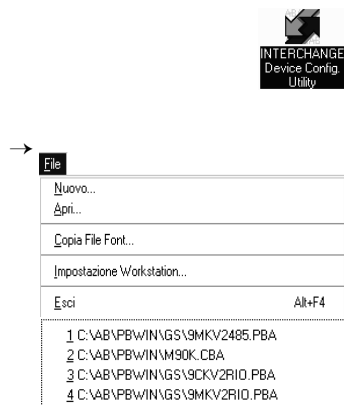
Per accedere alle Utilità di Configurazione del Dispositivo INTERCHANGE:

- In Windows 95, fare clic sul pulsante Avvio, quindi su Programmi, su PanelBuilder e fare clic sulle Utilità di Config. Dispositivo INTERCHANGE.

  In Windows 3.x, fare doppio clic sull'icona Utilità di Config. del Dispositivo INTERCHANGE del gruppo icone di PanelBuilder.

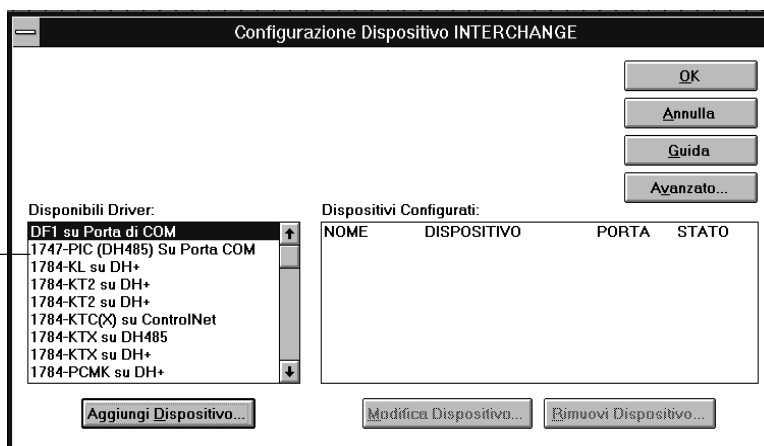
Menu File PanelBuilder

- O selezionare il comando Impostazione Workstation dal menu File del software PanelBuilder.
- Anche le utilità si aprono alla fine dell'installazione di PanelBuilder.

Si apre la finestra di dialogo di Configurazione del Dispositivo INTERCHANGE mostrato alla pagina successiva.

Configurazione di un Driver INTERCHANGE

Per selezionare e configurare un driver INTERCHANGE:

1. Selezionare un driver dall'elenco Disponibili Driver.

Utilizzare la tabella sottostante come esempio per la selezione di un driver.

Per trasferimenti diretti selezionare:	Per questi terminali:	Per trasferire Applicazioni:
DF1 su Porta① COM	Remote I/O, DF1, DH+, ControlNet, DeviceNet	tra porta RS-232/DF1 di un terminale Panelview ed un computer utilizzando comunicazioni DF1 (RS232).
1747-PIC (DH485) su Porta COM	RS-232 (DH-485)	tra un computer e la porta RS-232 di un terminale PanelView RS-232.
	DH-485	tra un computer su rete DH-485 e la porta DH-485 di un terminale PanelView DH-485 utilizzando un convertitore di interfaccia 1747-PIC.

① Il driver non è necessario. Il PanelBuilder è munito di un DF1 interno.

Per Pass-Through Selezionare:	Per questi terminali:	Per trasferire applicazioni:
1784-KL su DH+	Remote I/O	tra un computer su collegamento DH+ utilizzando una scheda di comunicazione 1784-KL e la porta Remote I/O di un terminale PanelView su una rete Remote I/O.
	RS232 (DH-485)	tra un computer su collegamento DH+ utilizzando una scheda di comunicazione 1784-KL e la porta RS-232 di un terminale PanelView DH-485 connesso alla porta 0 di un SLC 5/04.
	DH+	tra un computer su collegamento DH+ utilizzando una scheda di comunicazione 1784-KL e la porta DH+ di un terminale PanelView su collegamento DH+.
1784-KT/1784-KT2 su DH+	Remote I/O	tra un computer su collegamento DH+ utilizzando una scheda di comunicazione 1784-KT/B, -KT2 e la porta Remote I/O di un terminale PanelView su una rete Remote I/O.
	RS-232 (DH-485)	tra un computer su collegamento DH+ utilizzando una scheda di comunicazione 1784-KT/B, -KT2 e la porta RS-232 di un terminale PanelView, connesso alla porta 0 di uno SLC 5/04.
	DH+	tra un computer su collegamento DH+ utilizzando una scheda di comunicazione 1784-KT/B, -KT2 e la porta DH+ di un terminale PanelView su collegamento DH+.
1784-KTC su ControlNet②	ControlNet	tra un computer su rete ControlNet utilizzando una scheda di comunicazione 1784-KTC e la porta ControlNet di un terminale PanelView.
1784-KTX su DH485	DH-485	tra un computer su rete DH-485 utilizzando una scheda di comunicazione 1784-KTX e la porta DH-485 di un terminale PanelView.

Per Pass-Through Selezionare:	Per questi terminali:	Per trasferire applicazioni:
1784-KTX su DH+	Remote I/O	tra un computer su collegamento DH+ utilizzando una scheda di comunicazione 1784-KTX e la porta Remote I/O di un terminale PanelView su rete Remote I/O.
1784-KTX su DH+	RS-232 (DH-485)	tra un computer su collegamento DH+ utilizzando una scheda di comunicazione 1784-KTX e la porta RS-232 di un terminale PanelView, connesso alla Porta 0 di un SLC 5/04.
	DH+	tra un computer su collegamento DH+ utilizzando una scheda di comunicazione 1784-KTX e la porta DH+ di un terminale PanelView su collegamento DH+.
1784-PCMK su DH+	Remote I/O	tra un computer su collegamento DH+ utilizzando una scheda di comunicazione 1784-PCMK e la porta Remote I/O di un terminale PanelView su rete Remote I/O.
	RS-232 (DH-485)	tra un computer su collegamento DH+ utilizzando una scheda di comunicazione 1784-PCMK e la porta RS-232 di un terminale PanelView, connesso alla Porta 0 di un SLC 5/04.
	DH+	tra un computer su collegamento DH+ utilizzando una scheda di comunicazione 1784-PCMK e la porta DH+ di un terminale PanelView su collegamento DH+.
1784-PCMK su DH-485	DH-485	tra un computer su una rete DH-485 utilizzando una scheda di comunicazione 1784-PCMK e la porta DH-485 di n terminale PanelView.

2. Fare clic sul pulsante Aggiungi Dispositivo.

Si apre una finestra di configurazione per il driver selezionato.

La finestra seguente si apre per il driver **DF1 (RS-232) su Porta COM.**

Se si modifica l'impostazione della Porta COM, si deve modificare Interrupt con l'appropriata impostazione.

Questo dialogo si apre per il driver **1747-PIC (DH485) su Porta Com**.

1747-PIC (DH485) su Configurazione Dispositivo Porta COM
Porta: 2
Parametri di stazione
Indirizzo di Nodo Massimo: (decimale) 31
Nome: DTL_KT 2
Indirizzo di Stazione: (decimale) 31
Parametri di Comunicazione
Porta COM: 1
Interrupt: 4
Baud: 19200
Stato
Abilitato
Disabilitato
OK
Annulla
Guida

Numero unico assegnato al driver INTERCHANGE (Questa non è la porta COM del computer.)

L'Indirizzo di Stazione DH-485 (o Indirizzo di Nodo) del Computer di solito è 0.

I parametri di Porta COM dovrebbero essere impostati su:
Porta COM 2 di solito utilizza Interrupt (IRQ) 3
oppure
Porta COM 1 di solito utilizza Interrupt (IRQ) 4

Nome Predefinito del Driver (può essere modificato)

Disabilita temporaneamente la configurazione del driver senza rimuoverlo dall'elenco Dispositivi Configurati.

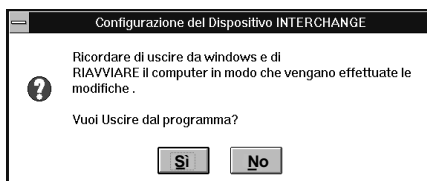
3. Al termine, modificare i parametri e fare clic su OK.

I parametri sono specifici per la scheda di comunicazione installata nel computer o per il tipo di collegamento che si utilizzerà per il trasferimento file.

Importante: Gli Interrupt devono essere impostati per tutti i driver INTERCHANGE.

Il driver configurato appare sotto l'elenco Dispositivi Configurati.

Importante: Non configurare più di un driver per la stessa porta di comunicazione.

4. Fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo.

5. Uscire da Windows e riavviare il **computer** per caricare il driver e la sua configurazione.

   Importante: È necessario riavviare il computer ogni volta che si aggiunge o si rimuove un driver o quando si cambiano i parametri di configurazione di un driver.

Dopo il riavvio del computer, alcuni messaggi vengono visualizzati per indicare che il driver di INTERCHANGE è stato configurato e caricato con successo. Per esempio, appariranno i seguenti messaggi per il driver DF1.

```
CFG_DF1 (001A) Lettura della configurazione del dispositivo da
C: \RSI\IC\BIN\CFG_KT.INI.
CFG_DF1 (0000) TSR configurato, nessun errore rilevato
```

Importante: Se si rilevano errori durante un riavvio, vuol dire che è stata fatta una configurazione incompleta o non corretta dei driver INTERCHANGE. Riconfigurare i driver.

Modifica dei Parametri del driver INTERCHANGE

Per modificare i parametri di configurazione di un driver attivo:

1. Selezionare il driver dall'elenco Dispositivi Configurati.
2. Fare clic sul pulsante Modifica Dispositivo.
3. Modificare i parametri di configurazione nella finestra del driver.
4. Fare clic su OK per chiudere le finestre di dialogo.
5. Riavviare il computer per caricare la nuova configurazione.

Rimozione di un Driver INTERCHANGE

Per rimuovere una configurazione del driver in uso:

1. Selezionare il driver dalla lista dei Dispositivi Configurati.
2. Fare clic sul pulsante Rimuovi Dispositivo.

   Si è quindi invitati a confermare l'operazione. Se si fa clic su Sì, il driver verrà rimosso dall'elenco dei Dispositivi Configurati.

3. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.
4. Riavviare il computer per scaricare il driver.

Impostazione dei Parametri Avanzati di INTERCHANGE

Per specificare i parametri avanzati per i driver:

1. Fare clic sul pulsante Avanzato dalla finestra di dialogo della Configurazione del Dispositivo INTERCHANGE.

Specifica l’Abilitatore per l’uso di 1784-PCMK sul driver del dispositivo DH+.

Abilitatore Specifico usa PCMKINIT o RSIPCMK.
Questo abilitatore richiede di immettere il numero di zoccolo contenente la scheda nel dialogo del driver. I numeri di zoccolo INTERCHANGE sono (da 0 a 7). In Windows 95, gli zoccoli sono numerati da 0 a 8.
Abilitatore Generico usa PCENABLE.
Questo abilitatore richiede di immettere un indirizzo di Memoria ed un IRQ (Interrupt).

2. Modificare i parametri e fare clic su OK.

Note su INTERCHANGE

Conflitti con Driver di INTERCHANGE

I driver di INTERCHANGE possono causare conflitti con altri driver che condividono interrupt comuni o aree di memoria del sistema. Si fa esempio qui di alcuni problemi e come trattarli.

- Se si sta utilizzando un driver video speciale di Windows, provare ad usare il driver standard VGA di Windows. È possibile che si debba modificare anche la linea EMM386 nel file CONFIG.SYS per rimuovere specifiche esclusioni di memoria aggiunte dal driver video speciale .
- Se si verificano dei blocchi nell'utilizzo del mouse seriale in una applicazione di DOS , attendere parecchi secondi in modo che il mouse si inizializzi. Se il funzionamento del mouse è ancora un problema, eseguire ABICSTOP.

  1. Uscire da Windows.
  2. Digitare **ABICSTOP** al prompt di DOS.

     ```
     C: \> ABICSTOP
     ```

  Se ABICSTOP non riesce, disabilitare ABICRUN in AUTOEXEC.BAT e riavviare. Rieseguire quindi ABICSTOP.

- Eventuali messaggi di errore durante un riavvio del sistema possono indicare una configurazione incompleta o non corretta del driver di INTERCHANGE. Riconfigurare il driver.

Per ulteriori dettagli sul Software INTERCHANGE, consultare i manuali per utente del Software INTERCHANGE. Le pubblicazioni di Allen–Bradley sono disponibili tramite i concessionari locali di Allen–Bradley.

Disabilitazione di INTERCHANGE

Il Software INTERCHANGE usa da 40 a 80K di memoria di base. Il file AUTOEXEC.BAT viene automaticamente configurato per caricare i driver di INTERCHANGE al riavvio del sistema.

Per Disabilitare INTERCHANGE, inserire REM prima dell'enunciato CALL nel file AUTOEXEC.BAT. Per esempio:

```
REM CALL ABICRUN.BAT
```

Disabilitando INTERCHANGE si libera memoria di base e si rende la porta COM del computer disponibile ad altre applicazioni.

Altro Software che Utilizza INTERCHANGE

Per eseguire altro software (es: APS) che utilizza un differente driver di INTERCHANGE sulla stessa porta di comunicazione del software di PanelBuilder, seguire i procedimenti qui sotto.

Nota: Se i pacchetti software utilizzano lo stesso driver di INTERCHANGE su una porta di comunicazione (salvo il driver DF1), ignorare tali procedimenti.

1. Uscire da Windows quando necessario.

2. Digitare **ABICSTOP** al prompt di DOS, per esempio:

```
C: \> ABICSTOP
```

3. Eseguire l'altro software.

Prima di far funzionare di nuovo il software di PanelBuilder, o altro software che utilizza driver differenti di INTERCHANGE si deve:

1. Uscire da Windows quando necessario.

2. Digitare **ABICRUN** al prompt di DOS

Aggiungere o Aggiornare una Scheda di Comunicazione

Aggiornare il file CONFIG.SYS quando si aggiunge o si modifica una configurazione hardware per una scheda di comunicazione quale KT o PCMK. Consultare i file LEGGIMI INTERCHANGE e di CFG_KT. TXT per avere informazioni su questi procedimenti. La Gestione (manager) della memoria utilizzata determina il tipo, e la sintassi dell'immissione (scheda di comunicazione) richiesta in CONFIG.SYS.

Progetto di un’Applicazione

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo contiene i seguenti paragrafi:

Lista di controllo del progetto

Prima di creare un’applicazione, verificare quel che segue:

- ☑ La pianificazione e la documentazione del progetto
- ☑ I requisiti di sicurezza
- ☑ Progetto schermi
- ☑ Revisione dei tipi di dati
- ☑ Revisione dei formati dei dati
- ☑ Revisione dell’indirizzamento di oggetti
- ☑ Revisione dei requisiti di memoria

Applicazioni e Progetti

L’applicazione è l’unità fondamentale del software PanelBuilder. È stata progettata per essere caricata in un tipo di terminale specifico PanelView e funziona utilizzando un tipo specifico di controllore logico. Include:

- schermi con controlli, indicatori, grafici, testo e controlli di schermo
- tag che sono riferimenti dotati di un nome ad indirizzi di dati in un controllore logico
- controlli di allarme
- parametri di comunicazione in esecuzione
- parametri operativi del terminale

Il progetto è assegnato o creato quando viene creata un’applicazione. Collega l’applicazione a:

- database dei tag
- dispositivi specifici – terminale PanelView e controllore– con cui interagirà l’applicazione

Il software PanelBuilder può convertire un’applicazione perchè possa funzionare in un terminale PanelView differente o in un tipo differente di controllore assegnandolo ad un’applicazione diversa. Vedere pagina 21–2. In questo caso, è possibile che alcuni dei tag e oggetti debbano essere modificati.

Un’applicazione viene validata per un corretto funzionamento prima che possa essere scaricata su un terminale. Tutte le incompatibilità vengono rilevate durante la validazione.

Procedimenti per creare un’applicazione

Le procedure generali per creare un’applicazione sono quelle di:

1. Documentare l’applicazione attentamente includendo:
- lo scopo dell’applicazione
- le informazioni necessarie per l’operatore
- le scelte che l’operatore dovrà fare

Riguardare questo documento con l’operatore prima di far funzionare l’applicazione.

2. Creare l’applicazione includendo:
- schermi (ciascuno schermo può includere controlli, indicatori, grafici, testo e controlli di schermo).
- controlli di allarme
- parametri di comunicazione in esecuzione
- parametri operativi del terminale

L’applicazione è associata con un progetto quando viene creata l’applicazione. Il database del progetto è un insieme di variabili e di dispositivi (terminale PanelView e controllore logico) utilizzati dall’applicazione. Un progetto può supportare più di un’applicazione, se sono state create tutte per lo stesso tipo di terminale e lo stesso tipo di controllore logico.

3. Valori associati con allarmi, oggetti e variabili sono memorizzati in indirizzi di memoria del controllore, e l’applicazione vi fa riferimento per mezzo di variabili dotate di un nome (tag). Immettere le variabili nel Tag Editor utilizzando:
- La Tabella di Visualizzazione del Tag Editor prima di creare l’applicazione
- Il dialogo Formato Tag durante la creazione di oggetti

4. Validare e scaricare l’applicazione sul terminale PanelView.

5. Eseguire l’applicazione.

Mentre viene eseguita l’applicazione , gli allarmi attivati vengono aggiunti all’Elenco Allarmi.

Sicurezza

Nel posizionamento dei pulsanti su uno schermo:

ATTENZIONE: Non posizionare pulsanti di arresto di emergenza o controlli critici per un funzionamento sicuro su uno schermo. Usare separati dispositivi di interfaccia operatore cablati. La pagina di copertina interna di questo manuale fa riferimento a standard appropriati.

- Non posizionare pulsanti importanti al centro degli schermi tattili dove potrebbero essere temporaneamente bloccati dai messaggi di terminale, dalla Bandiera Allarme, o dall'area di lavoro.
- Non posizionare i pulsanti nella stessa area su schermi consecutivi. È possibile che l'operatore prema involontariamente sulla stessa posizione del pulsante, scambiando un pulsante di arresto su uno schermo con un pulsante di avvio su un altro.

ATTENZIONE: Non premere contemporaneamente più di un oggetto di schermo tattile. Tale procedimento risulterebbe in operazioni impreviste.

- Posizionare oggetti di schermo tattile ad una determinata distanza in modo che sia naturale per l'operatore alzare il dito per spostarsi sull'oggetto successivo. Gli schermi tattili sono previsti per una sola pressione sull'oggetto.

I pulsanti sono **disabilitati per $^{1}/_{2}$ secondo** dopo un cambio di schermo. Quando appare un nuovo schermo, i pulsanti dello schermo precedente devono essere rilasciati prima che il terminale possa rispondere ai pulsanti del nuovo schermo.

Fogli di lavoro dello Schermo

Le figure 3.1 – 3.2 mostrano i Fogli di Lavoro per Tastiera e per Schermo tattile per i terminali PanelView 900. I fogli di lavoro per gli altri terminali si trovano nell'Appendice C. Utilizzare questi fogli di lavoro per progettare schermi applicativi.

Sopra ciascuno schermo, immettere il nome dell'applicazione, il nome/numero di schermo e il nome del progetto da collegare all'applicazione. Il progetto definisce gli indirizzi del tag e i dispositivi (terminale PanelView e controllore) che comunicheranno.

Il numero e la dimensione di oggetti che si possono posizionare sullo schermo è limitato soltanto dallo spazio di schermo. Su terminali con schermo tattile, ciascun controllo di ingresso dovrebbe occupare almeno 1 cella tattile. Il numero delle celle tattili disponibili dipende dalla dimensione del terminale. Il terminale PanelView 900/1000/1400 con Schermo tattile, ha 384 celle tattili. Il terminale PanelView 550/600 a Tastiera e a schermo tattile ha 128 celle tattili.

Ciascuno schermo deve contenere un selettore di schermo il quale permette che l'operatore navighi tra gli schermi di un'applicazione. Si può assegnare un selettore di schermo ad una cella tattile e/o un tasto di funzione.

Vedere dal Capitolo 7 fino al 14 gli oggetti di schermo prima di completare i fogli di lavoro. Rivedere anche i requisiti di memoria (alla fine del capitolo) per suggerimenti su come ridurre la dimensione in byte di un'applicazione.

Figura 3.1
Foglio di Lavoro per terminale PanelView 900 a Tastiera

Nome del Progetto: ______________________

Nome dell’Applicazione: ______________________ Nome / Numero di Schermo: ______________________

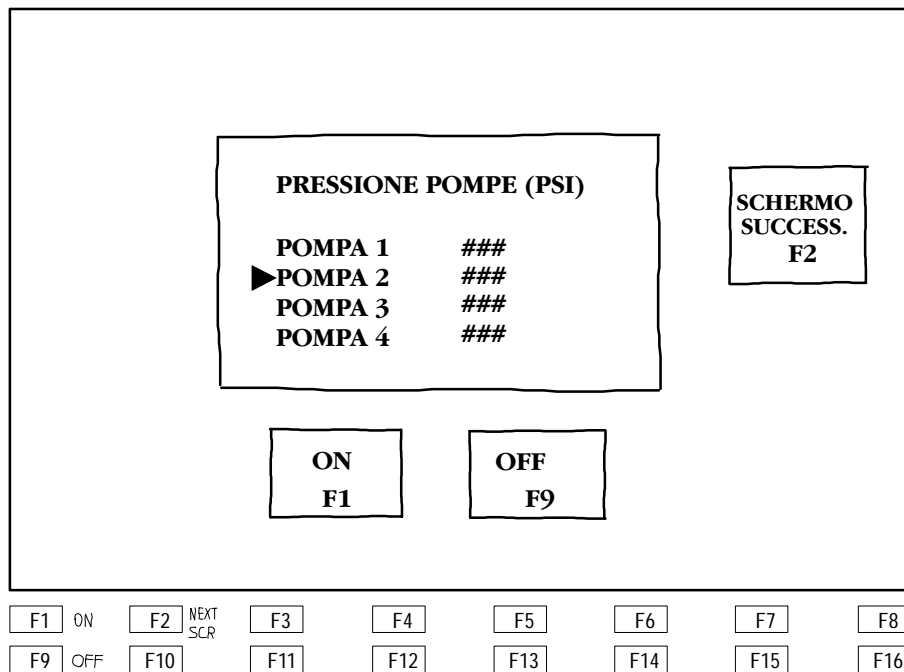
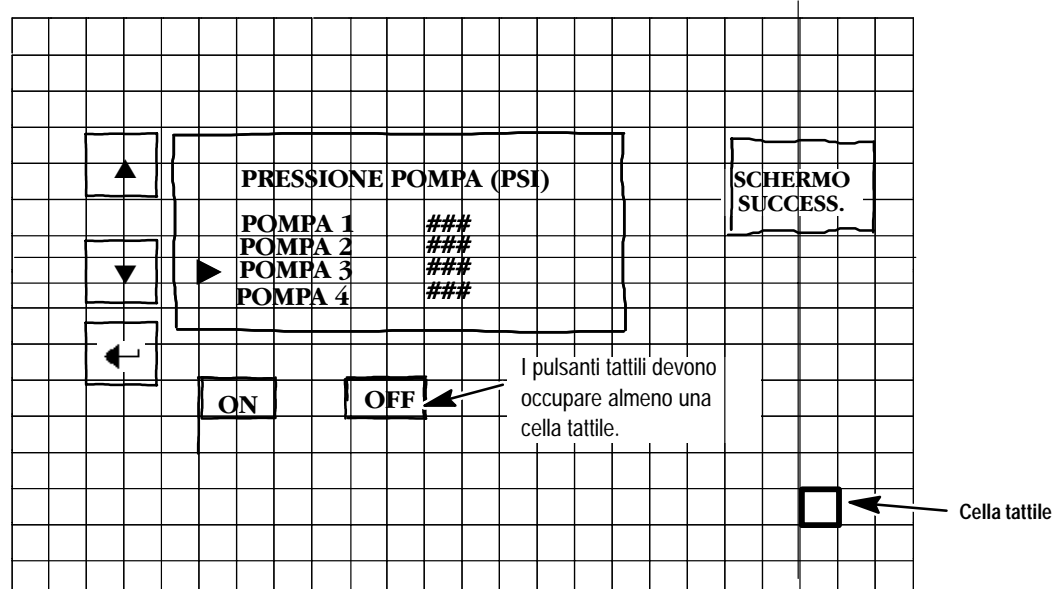



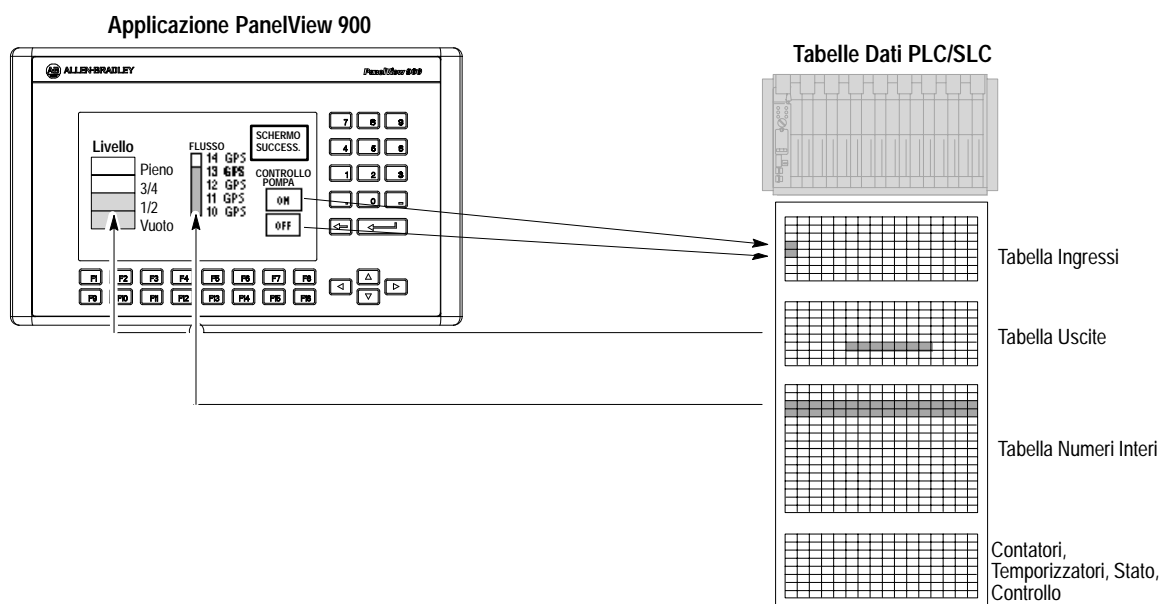
Figura 3.2
Foglio di lavoro per Terminale PanelView 900 con Schermo tattile

Nome del Progetto: ______________________

Nome dell’Applicazione: ______________________ Nome / Numero di Schermo: ______________________

Collegamento degli oggetti di schermo ai dati del Controllore

Ciascun oggetto di schermo dinamico deve essere collegato ad una tabella dati del controllore. (Diverso per DeviceNet. Consultare la pubblicazione *Comunicazioni DeviceNet per terminali PanelView).* Il terminale PanelView legge dati per indicatori tipo grafici a barre o scrive dati per controlli come i pulsanti.

I valori nella tabella dati del controllore logico vengono aggiornati regolarmente. Tale processo viene chiamato scansione. In ciascuna scansione:

- il controllore logico e il terminale scrivono dati su indirizzi specifici aggiornando i valori
- il controllore logico legge tutta la tabella dei dati e aggiorna i valori su altri indirizzi a seconda dell’applicazione PanelBuilder

PanelBuilder utilizza variabili (tag) di lettura e di scrittura per collegare oggetti con specifici indirizzi di controllore. Ciascuna variabile ha un nome univoco e specifica attributi quali la posizione e la dimensione di un indirizzo, il tipo dei dati da leggere o scrivere all’indirizzo e ai parametri di scalaggio.

File Dati del Controllore

Un tag può essere assegnato a qualsiasi tipo di file che il PLC, SLC o MicroLogix 1000 supporta.

Tipi di File PLC–5

Tipo File	Lettura / Scrittura	Identificatore	Numero File	Elemento	Sotto–Elemento	Numero Bit
Uscita	Lettura	O	0	0-277①	NA	0–17①
Ingresso	Lettura②	I	1	0–277①	NA	0–17①
Stato	Lett / Scritt.	S	2	0–127	NA	0–15
Bit (Binario)	Lett / Scritt.	B	3–999	0–999	NA	0–15
Temporizz.	Lett / Scritt.	T	3–999	0–999	PRE, ACC	EN, TT, DN
Contatore	Lett / Scritt.	C	3–999	0–999	PRE, ACC	CU, CD, DN. OV, UN
Controllo	Lett/ Scritt.	R	3–999	0–999	LEN, POS	EN, EU, DN, EM, ER, UL, IN, FD
N. intero	Lett / Scritt.	N	3–999	0–999	NA	0–15
BCD	Lett / Scritt.	D	3–999	0–999	NA	0–15
Mobile	Lett. / Scritt.	F	3-999	0-999	NA	0-31
ASCII	Lett. / Scritt	A	3-999	0-999	NA	NA
Stringa	Lett. / Scritt	ST	3-999	0-999	LEN	NA

① Formato ottale, tutti gli altri valori sono decimali.
② Remote I/O consente che il PanelView scriva le proprie parole di uscita.
③ I terminali ControlNet non supportano la lettura/scritura di tag di ingresso/uscita.

Tipi di File SLC

Un tag può essere assegnato a qualsiasi tipo di file supportato dal controllore SLC, eccetto M0 e M1.

Tipo File	Lettura / Scrittura	Identific.	Numero File	Elemento	Sotto–Elemento del numero intero	Numero Bit
Uscita	Lettura	O	0	1–31	0–255	0–15
Ingresso	Lettura	I	1	1–31	0–255	0–15
Stato	Lett / Scritt.	S	2	①	NA	0–15
Bit (Binario)	Lett / Scritt.	B	3, 9-255	0-255	NA	0-4095
Temporizz.	Lett / Scritt.	T	4, 9-255	0-255	PRE, ACC, 1, 2	13-15, EN, TT, DN
Contatore	Lett / Scritt.	C	5, 9-255	0-255	PRE, ACC, 1, 2	11-15, CU, CD, DN, OV, UN
Controllo	Lett / Scritt.	R	6, 9-255	0-255	LEN, POS, 1, 2	8-15, EN, EU, DN, EM, ER, UL, IN, FD
N. intero	Lett / Scritt.	N	7, 9-255	0-255	NA	0-15
Mobile	Lett / Scritt.	F	8-255	0-255	NA	NA
ASCII	Lett / Scritt.	A	9-255	0-255	NA	0-15
Stringa	Lett / Scritt.	ST	9-255	0-255	LEN, 1-41	0-15

① Il numero elementi del File di Stato dipende dal controllore (es:. SLC 5/03 ne ha 0-99 e SLC 5/04 ne ha 0-163).

Tipi di file MicroLogix 1000

Tipo File	Lettura / Scrittura	Identific.	Numero File	Elemento	Sotto–Elemento del numero intero	Numero Bit
Uscita	Lettura	O	0	0	0-4	0-15
Ingresso	Lettura	I	1	0	0-7	0-15
Stato	Lett. / Scritt.	S	2	0–32	NA	0-15
Bit (Binario)	Lett. / Scritt.	B	3	0-31	NA	0-511
Temporizz.	Lett. / Scritt.	T	4	0-39	PRE,ACC, 1, 2	13-15, EN, TT, DN
Contatore	Lett. / Scritt.	C	5	0-31	PRE, ACC, 1, 2	11-15, CU, CD, DN, OV, UN
Controllo	Lett. / Scritt.	R	6	0-15	LEN, POS, 1, 2	8-15, EN, EU, DN, EM, ER, UL, IN, FD
Intero	Lett. / Scritt.	N	7	0-104	NA	0-15

Tipi di Dati

Il terminale PanelView può leggere un singolo bit o valore.

Dati a Bit

I dati a bit occupano un singolo bit e rappresentano uno stato di On (chiuso) o Off (aperto).

Indirizzo B3/10 DH-485 o DH+ 1 = On 0 = Off

Indirizzo B20:0/0 Remote I/O 1 = On 0 = Off

Gli indirizzi di bit maggiori a 15 (B3/24) non sono validi quando un terminale PanelView DH+ sta comunicando con un PLC-5.

Bit meno Significativo

L’attivazione di bit meno significativo (LSB) (Least Significant Bit) è disponibile per indicatori a stati multipli, indicatori ad elenco, display messaggi e allarmi. Se si ritiene opportuno attivare un gruppo di stati o messaggi, utilizzare l’attivazione del bit meno significativo:

- Viene assegnata una parola di memoria all’attivazione per i messaggi o stati (o più di una parola se occorre mettere in ordine di priorità più di 16 messaggi o stati). Ciascun attivatore di messaggio o di stato corrisponde ad uno specifico bit, cominciare da destra (bit meno significativo).
- Quando la parola o la sequenza di parole è letta da destra a sinistra, il terminale, ignora i bit non impostati (0) e visualizza il messaggio o stato corrispondente al primo bit impostato (1). Il controllore annulla/imposta tale bit, il terminale legge solo il bit.
- La prossima volta che la parola viene letta, un bit differente è il primo impostato (1), quindi il suo messaggio o stato viene visualizzato.

Dati di valore

I dati di valore occupano una parola (2 byte o 16 bit) che rappresenta un valore numerico. Per quanto grande o piccolo sia il valore, deve essere assegnata una parola intera a meno che non sia un bit vettore di bit.

	32768	16384	8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1
Indirizzo N7:2 = 277	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1

I valori di virgola mobile occupano 4 byte o 32 bit.

Formati dei Dati

Formati PanelView (Tag)

Il terminale PanelView riconosce e trasferisce 7 formati di dati.

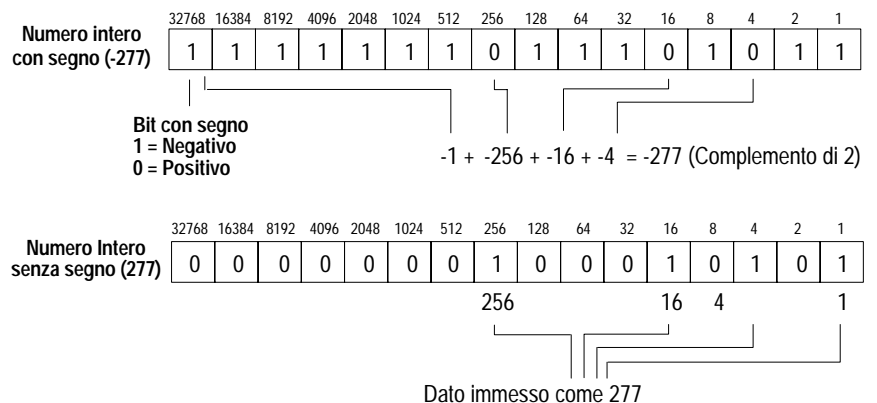
Formato Dati	Gamma
Bit	0 o 1
Numero Intero senza segno	Da 0 a 65535
Numero Intero con segno	Da –32768 a +32767
Virgola Mobile IEEE	Da –99,999,997,952 a 999,999,995,904
4BCD	Da 0 a 9999
Vettore di Bit	Da 0 a 65535
Vettore caratteri	Dipende dal protocollo

Bit

Un tipo dati a bit occupa un bit di memoria. Il suo indirizzo non è dato come parola (N7:2), ma come bit (N7:2/10). Un bit è una locazione, e dipende dalla sua posizione nella parola. Può essere impostato o azzerato.

Numeri Interi con segno e senza segno

I valori di numero intero con segno e senza segno occupano una parola (2 byte o 16 bit) di memoria, per quanto sia piccolo il valore.

Ogni bit ha un valore che dipende dalla sua posizione nella parola. Il valore codificato è la somma dei bit impostati.

Virgola Mobile

Il formato di virgola mobile di 32 bit supporta valori formattati in singola precisione IEEE nel campo da-99,999,997,952 a 999,999,995,904. La gamma a virgola mobile è limitata dal numero di posizioni dei caratteri di visualizzazione e immissione dati disponibili (12) o dal processore. Il controllore PLC-5, SLC 5/03 e SLC 5/04 supporta 7 cifre.

La precisione massima di punto decimale è di 9 posizioni per i valori negativi (–0.000000001) e di 10 posizioni per quelli positivi (0.0000000001). Il segno negativo occupa 1 posizione di carattere, i valori senza segno sono positivi. Tutti i valori a punto decimale vengono immessi o visualizzati con almeno una cifra alla sinistra del punto decimale.

Quando vengono immessi grandi numeri, è possibile che i valori a destra del decimale siano cambiati a causa della rappresentazione a virgola mobile a 32-bit. Ad esempio, se si immette 1.1111111801, il PanelBuilder visualizzerà 1.1111111641. Il PanelBuilder utilizza la migliore approssimazione per rappresentare l'ingresso.

4 BCD

I dati nel formato BCD (chiamato anche 4 BCD) occupano una parola di memoria. Ogni quattro bit codificano una singola cifra 0 → 9.

Ciascun valore occupa una parola anche se è meno di 9999.

Vettore di bit (Bit Array)

Un vettore di bit è un formato di numeri interi senza segno assegnato ad una parte di parola. Si può assegnare il resto della parola ad altri bit o vettori di bit.

La lunghezza di vettore è da 1 a 16 bit. Il valore massimo memorizzato in una vettore di bit varia da 1 (vettore a 1 bit) a 65,535 (vettori a 16 bit). Questo formato consente di specificare il numero dei bit in uso da assegnare ad un oggetto. I bit non usati possono essere assegnati ad un altro oggetto (i).

Dimensione del Vettore	Gamma	Dimensione del Vettore	Gamma
1	Da 0 o 1	9	Da 0 a 511
2	Da 0 a 3	10	Da 0 a 1023
3	Da 0 a 7	11	Da 0 a 2047
4	Da 0 a 15	12	Da 0 a 4095
5	Da 0 a 31	13	Da 0 a 8191
6	Da 0 a 63	14	Da 0 a 16383
7	Da 0 a 127	15	Da 0 a 32767
8	Da 0 a 255	16	Da 0 a 65535

Per esempio, viene assegnato un vettore a bit con lunghezza = 9, ad un valore che non sarà mai maggiore di 277. Altri bit o vettori di bit possono essere assegnati a locazioni cominciando da N7:2/9.

Importante: Un vettore di bit può occupare solo una parola. La lunghezza di un vettore di bit cominciando da N7:2/9 deve essere di 7 o meno.

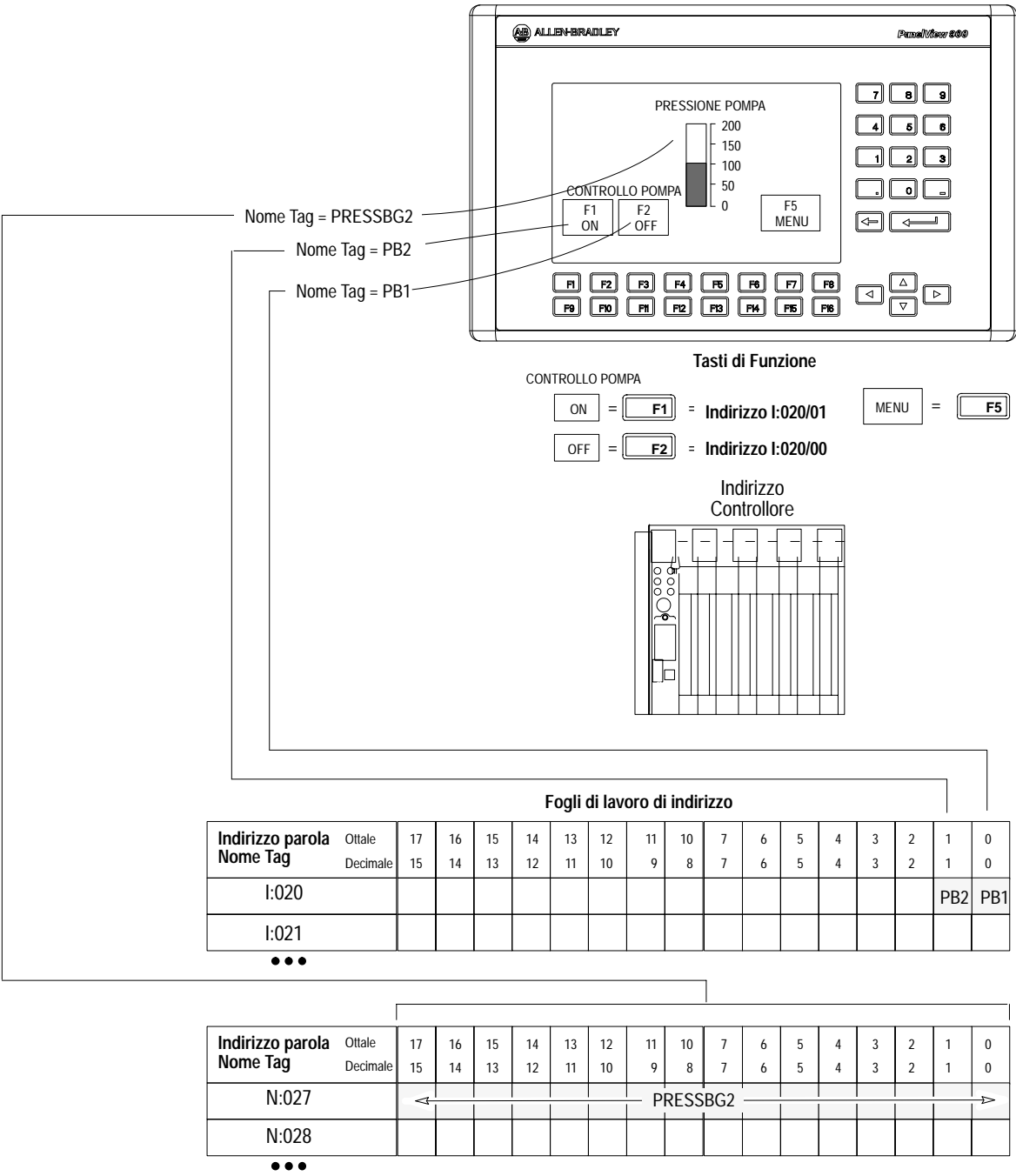
Vettore caratteri

I dati in un vettore caratteri sono assegnati a variabili ASCII. La lunghezza del vettore caratteri dipende dal protocollo.

Revisione Indirizzamento

Prima di immettere tag nel Tag Editor, si raccomanda di registrare gli indirizzi dei Tag utilizzando i Fogli di Lavoro di Indirizzo trovati nell’Appendice C. Per avere informazioni riguardanti gli appropriati formati di indirizzo, consultare il manuale dell’utente del controllore. La figura sottostante mostra un esempio degli indirizzi registrati.

Indirizzo parola Nome Tag	Ottale / Decimale	17 / 15	16 / 14	15 / 13	14 / 12	13 / 11	12 / 10	11 / 9	10 / 8	7 / 7	6 / 6	5 / 5	4 / 4	3 / 3	2 / 2	1 / 1	0 / 0
I:020																PB2	PB1
I:021																	
•••																	

Indirizzo parola Nome Tag	Ottale / Decimale	17 / 15	16 / 14	15 / 13	14 / 12	13 / 11	12 / 10	11 / 9	10 / 8	7 / 7	6 / 6	5 / 5	4 / 4	3 / 3	2 / 2	1 / 1	0 / 0
N:027		PRESSBG2															
N:028																	
•••																	

Definizione dei Tag

I tag di lettura/scrittura che definiscono gli indirizzi del controllore per gli oggetti vengono immessi nel Tag Editor. Il tag contiene gli attributi seguenti:

Attributi dei Tag	Descrizione
Nome del tag①	Nome unico che identifica l’indirizzo di tag
Tipo di Dati	Bit, 4BCD, Numeri interi con/senza segno, vettore di Bit, vettore carattere, mobile
Dimensione di vettore	Numero di bit in un vettore di bit
Descrizione	Descrizione generale del tag
Nome di Nodo	Nome del controllore associato al tag
Indirizzo del tag	Specifica parola o bit di tabella dati
Valore Iniziale②	Valore memorizzato su indirizzo del tag all’avviamento
Frequenza Aggiornamento	Velocità alla quale viene aggiornato il valore dell’indirizzo di tag
Scalaggio②	Valori di scala e offset
Limiti Immissione Dati②	Limiti alti e bassi di dati memorizzati all’indirizzo del tag

① Il nome del tag compare nella finestra di dialogo oggetti e nel Tag Editor

② L’uso dipende dall’oggetto.

Il Tag Editor supporta due modi differenti per l’immissione dei tag:

- una visualizzazione tabellare per immettere e modificare più di un tag
- una visualizzazione a scheda per immettere un singolo tag

I tag vengono memorizzati in un database cui ci si riferisce con un nome di progetto. Il nome di progetto viene immesso quando si crea un nuovo file applicativo.

Il nome del tag immesso in un dialogo oggetti collega l’oggetto al nome del tag immesso nel Tag Editor.

Visualizzazione Tabellare

Visualizzazione a scheda

Suggerimenti sui requisiti di memoria

La memoria disponibile per le applicazioni varia per i terminali PanelView.

Suggerimenti di schermo sulla Riduzione della Memoria

Rivedere la lista seguente per i suggerimenti su come ridurre la dimensione di un’applicazione.

- Per applicazioni DH-485, DH+ o DF1, raggruppare indirizzi dei tag per ciascuno schermo nello stesso blocco di 40 parole.
- Per oggetti a stati multipli o ad elenco, creare il numero esatto di stati o immissioni richiesti dall’applicazione.
- Non usare indicatori a stati multipli, indicatore ad elenco, o display messaggi se un display dati numerici può fornire la stessa funzione. Allo stesso tempo, non utilizzare un selettore di controllo ad elenco se è sufficiente un oggetto ad ingresso numerico.
- Se un indicatore a stati multipli utilizza lo stesso testo per tutti gli stati, utilizzare un indicatore a freccia piena con testo esterno invece del testo interno per ciascuno stato.
- Riutilizzare il testo esistente nell’applicazione piuttosto che creare la stessa stringa più volte. Vedere il Capitolo 18 per avere dettagli su come copiare testo esistente negli oggetti o negli stati di oggetto.
- Limitare la quantità di testo nei nomi di schermo, messaggi e oggetti di schermo.
- Nel disegno di rettangoli, utilizzare una forma invece delle linee individuali. È necessario che ciascuna linea abbia la stessa quantità di memoria della singola forma.
- I disegni a mano libera sono intensivi di memoria.
- Oggetti rettangolari o grafici della stessa dimensione utilizzano meno memoria perché il terminale utilizza gli stessi dati per visualizzare gli oggetti. Se 2 pulsanti sono esattamente della stessa dimensione, il terminale (a tastiera o tattile) utilizza gli stessi dati per visualizzare il rettangolo di entrambi i pulsanti.
- Utilizzare un oggetto globale se l’applicazione richiede lo stesso oggetto su numerosi schermi. Un oggetto globale può essere accesso da qualsiasi schermo. PanelView memorizza solo 1 copia dell’oggetto. Vedere il Capitolo 14.
- Limitare l’uso di grafici bitmap.
- Utilizzare multiple variabili incorporate entro singola stringa di testo piuttosto che usare multipli display di dati numerici.
- Il numero massimo di schermate è 255.
- Non ci sono limiti per il numero massimo dei tag e degli oggetti ma non deve superare la memoria del tempo di esecuzione.
- Non ci sono limiti per il numero massimo dei bitmap e del testo ma non deve superare la memoria applicativa.

Revisione delle Comunicazioni

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo contiene i seguenti paragrafi :

Porte del Terminale PanelView

I terminali PanelView hanno porte che supportano varie opzioni di comunicazione. incluse:

- le comunicazioni Remote I/O
- le comunicazioni DH-485
- le comunicazioni DH+
- le comunicazioni DF1
- le comunicazioni DeviceNet
- le comunicazioni ControlNet

Per avere ulteriori dettagli su come configurare un terminale PanelView in modo che comunichi su rete DeviceNet, consultare la pubblicazione *Comunicazioni DeviceNet per Terminali PanelView.*

Per avere ulteriori dettagli su come configurare un terminale PanelView in modo che comunichi su rete ControlNet, consultare la pubblicazione *Comunicazioni ControlNet per Terminali PanelView.*

Il numero di catalogo del terminale determina le porte fisiche e il protocollo di comunicazione supportati dal terminale. Molti dei terminali sono muniti di un'ulteriore porta RS-232 utilizzata per la stampa e/o il trasferimento di applicazioni.

Il tipo di terminale PanelView e i parametri di comunicazione sono selezionati e configurati come parte dell'applicazione.

- Il terminale PanelView viene definito quando si crea l'applicazione (dialogo Nuova Applicazione) e vi si può accedere anche dal dialogo Impostazione Terminale. Vedere il Capitolo 6.
- I parametri di Comunicazione per il controllore logico e il terminale sono definiti nel dialogo Impostazione Comunicazione (pulsante Impostazione Com. sul dialogo Impostazione Terminale). Vedere il Capitolo 20.

Comunicazioni DH-485

I seguente terminali PanelView comunicano su collegamento DH-485:

- I terminali Panelview DH-485 comunicano con un controllore SLC utilizzando connessione punto-a-punto o a rete.
- I terminali PanelView RS-232 comunicano punto-a-punto con la porta del Canale 0 di un controlore SLC 5/03 o 5/04 utilizzando protocollo DH-485.

Il terminale PanelView funziona come nodo univoco DH-485 (da 0 a 31).

I parametri DH-485 per terminale e controllore PanelView DH-485/RS-232 sono definiti nel dialogo Impostazione Comunicazione (accessibile dal dialogo Impostazione Terminale).

La seguente tabella definisce i parametri DH-485 ed i valori predefiniti per il Terminale PanelView DH-485 o RS-232 e il controllore.

Dispositivo DH-485	Parametro DH-485	Opzioni	Valori predefiniti
Terminale PanelView	Indirizzo Nodo	0 – 31	2
	Indirizzo Massimo Nodo	1 – 31	31
	Baud Rate	1200, 2400, 9600, 19.2K	19.2K
Nodo di rete	Nome Nodo	Fornito da utente	Nessuno
	Indirizzo di Nodo	0 – 31	1
	Tipo di Nodo	Vedere figura sopra	Nessuno

Comunicazioni DH+

I terminali DH+ comunicano con un controllore PLC o SLC 5/04 su collegamento Allen-Bradley DH+.

L’indirizzamento per un’applicazione DH+ è simile ad un’applicazione DH-485 con l’eccezione che il collegamento DH+ supporta 64 nodi (da 0 a 77 ottale) e baud rate più alti. Il collegamento DH-485 supporta 32 nodi.

I parametri DH+ per il terminale ed il controllore sono definiti nella finestra di dialogo Impostazione Comunicazioni (accessibili dalla finestra di dialogo Impostazione Terminale).

La seguente tabella definisce i parametri DH+ e i valori predefiniti per un terminale PanelView DH+ ed il controllore logico.

Dispositivo DH+	Parametro DH+	Opzioni	Valori predefiniti
Terminali PanelView	Indirizzo di nodo	Da 0 a 77 ottale	2
	Baud Rate	57.6K, 115.2K, 230.4K	57.6 K
Nodo di rete	Nome	Fornito da utente	Nessuno
	Indirizzo di nodo	DA 0 a 77 ottali	1
	Tipo di nodo	Vedere figura sopra	Nessuno

Comunicazioni DF1

I terminali PanelView DF1 comunicano con un controllore SLC, PLC o MicroLogix 1000 su un collegamento DF1 punto a punto oppure utilizzando comunicazioni di rete DF1. I terminali DF1 supportano le comunicazioni full duplex.

I parametri DF1 per il terminale ed il controllore sono definiti nella finestra di dialogo Impostazione Comunicazioni (accessibile dalla finestra di dialogo Impostazione Terminale).

La seguente tabella definisce i parametri ed i valori predefiniti DF1 per il terminale PanelView DF1 ed il controllore logico PanelView.

Dispositivo DF1	Parametro DF1	Opzioni	Val. predef.
Terminale PanelView	Indirizzo di nodo	Da 0 a 254 decimale	64
	Baud Rate	1200, 2400, 4800, 9600, 19.2K	9600
	Bit parità/Arresto	Dispari/1 Pari/1 Nessuno/1 Nessuno/2	Nessuno/1
	Rilevamento errori	BCC o CRC	CRC
	Handshake	On (CTS/RTS abilitato) Off (CTS/RTS disabilitato)	Off
Nodo di rete	Nome del nodo	Fornito da utente	Nessuno
	Indirizzo di nodo	0 – 254 decimal	
	Tipo di nodo	Vedere figura sopra	Nessuno

Suggerimenti sulle comunicazioni DH-485/DH+/DF1

Il terminale PanelView scrive le informazioni (tag di scrittura) nel processore solo quando si effettua una modifica di stato. Il terminale legge le informazioni (tag di lettura) di continuo dal processore. I tag di scrittura e di lettura possono utilizzare lo stesso indirizzo.

Gruppo di scansione

Un gruppo di scansione consiste di 40 parole consecutive nello stesso file dati e processore. Il gruppo inizia dall'indirizzo più basso nel file dei dati. Il gruppo di scansione deve avere la stessa frequenza di aggiornamento. Per un'applicazione con indirizzi tag: N7:0, N7:39, N7:40, N11:0, N12:5 e N12:40, i gruppi scan sono:

- N7:0 – N7:39
- N7:40
- N11:0
- N12:5 – N12:40

Ridurre il numero dei gruppi di scansione per ciascuno schermo. Mantenere la stessa frequenza di aggiornamento per ciascun blocco di 40 parole.

Comunicazioni Remote I/O

Su rete Remote I/O, i terminali PanelView Remote I/O sono configurati come un rack di Remote I/O. Il terminale PanelView può occupare in tutto o in parte un singolo rack (128 I/O). Si possono assegnare 2 tipi di indirizzi di oggetti su una rete Remote I/O:

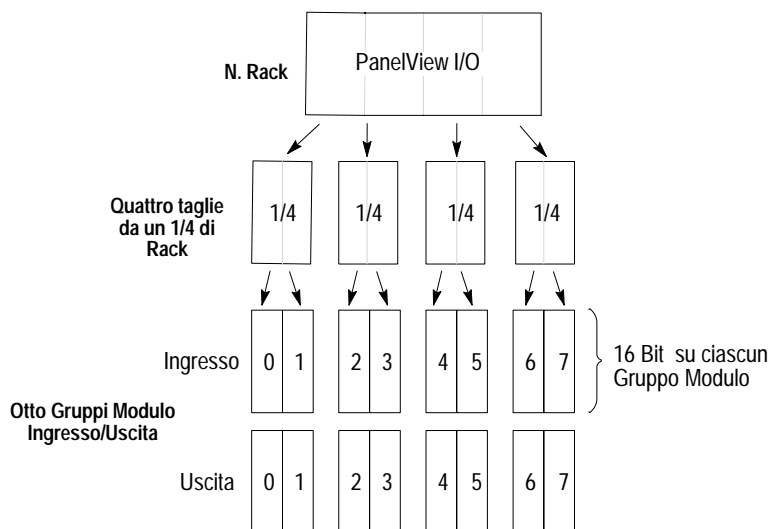
- Discreto - un singolo indirizzo bit di ingresso o di uscita
- Trasferimento a blocchi - una serie di indirizzi di parole contigue

I dati vengono trasferiti sul collegamento remote I/O sia come:

- Lettura o Ingresso = dati al PLC da PanelView
- Scrittura o Uscita = dati da PLC a PanelView

Il processore continua ad effettuare la scansione per gli ingressi ed aggiorna le uscite del terminale PanelView. I tag di scrittura e di lettura devono avere indirizzi differenti di I/O discreti e non sono collegati nel terminale.

Dimensioni di Rack e Gruppi Modulo

Il PanelView I/O può occupare $^{1}/_{4}$, $^{1}/_{2}$, $^{3}/_{4}$, o un rack Completo. Ciascun 1/4 di rack contiene due gruppi modulo (32 bit di ingresso e 32 bit di uscita). Un intero rack contiene 8 gruppi modulo numerati da 0 a 7.

Se un terminale PanelView non occupa un rack completo di I/O, si può assegnare un altro PanelView o altri dispositivi sullo stesso rack.

Parametro	Primo PanelView	Altro Dispositivo Rack
Numero di Rack	1	1
Gruppo Modulo Iniziale	0	6
Dimensione Rack	3/4	1/4
Ultimo Chassis	No	Sì

Il tipo di PLC determina il massimo numero di rack per il PanelView.

Gruppo di scansione Remote I/O

Un gruppo di scansione Remote I/O consiste di parole o indirizzi contenuti in un rack I/O discreto o in un trasferimento a blocchi. Ad esempio, un'applicazione con un rack completo, con lettura di trasferimento a blocchi N7:0, lunghezza di 64 e con scrittura di trasferimento a blocchi di N7:128, lunghezza di 62 ha questi gruppi si scansione:

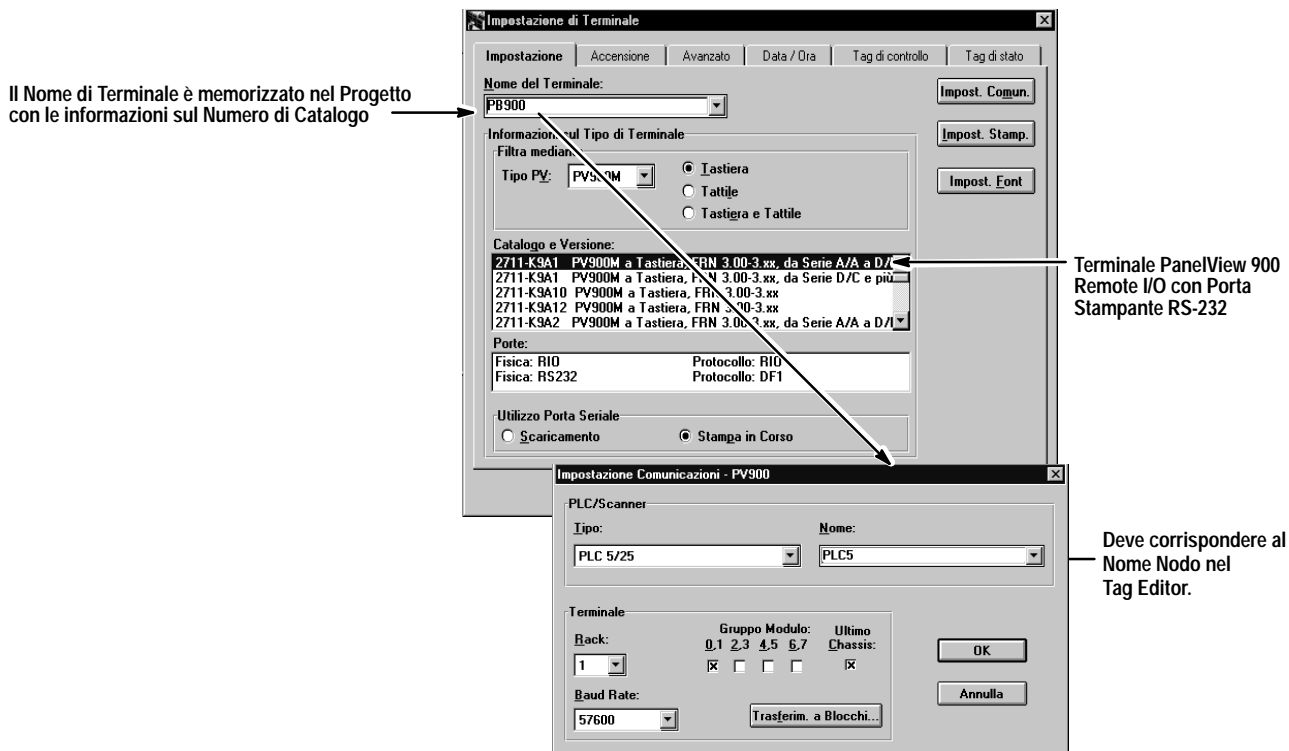
- O:010 – O:017
- I:010 – I:017
- N7:0 – N7:63
- N7:64 – N7:127
- N7:128 – N7:190

Tipi di controllore

I terminali PanelView Remote I/O comunicano con i controllori elencati qui sotto. Per ciascun controllore, la tabella elenca i numeri di rack supportati ed il supporto per Pass-Through e trasferimenti a blocchi.

Controllore/Scanner	N. Rack più Basso	N. Rack più Alto	Supporto Pass-Through	Supporto Trasferimento a Blocchi
IBM PC 6008-SI VME 6008-SV DEC QBUS 6008-SQ	0	7	No	Sì
PLC 5/11	3	3	Tutte le Serie, Tutte le Revisioni	Sì
PLC 5/15	1	3	Serie B, Revisione N o più recente	Sì
PLC 5/20	1	3	Tutte le Serie, Tutte le Revisioni	Sì
PLC 5/25	1	7	Serie A, Revisione J o più recente	Sì
PLC 5/30	1	7	Serie A, Revisione B o più recente	Sì
PLC 5/40	1	17_{ottale}	Serie A, Revisione E o più recente Serie B, Revisione B o più recente	Sì
PLC 5/60 PLC 5/80	1	27_{ottale}	Serie A, Revisione E o più recente Serie B, Revisione B o più recente	Sì
SLC 1747-SN Serie A	0	3	No	No
SLC 1747-SN Serie B	0	3	Sì	Sì
Other 1771-SN Sottosistema	1	7	No	No

Parametri di Comunicazione Remote I/O

I parametri di comunicazione Remote I/O sono definiti nel dialogo Impostazione Comunicazione accessibile dalla finestra di dialogo Impostazione di Terminale.

La tabella sottostante definisce i parametri di comunicazione Remote I/O per il terminale Panelview.

Dispositivo Remote I/O	Parametro Remote I/O	Descrizione	Opzioni
PLC/Scanner	Tipo	Tipo di controllore/scanner PLC che comunicherà con il terminale PanelView Remote I/O.	Vedere tabella a pagina 4–7.
	Nome	Nome univoco assegnato al controllore. Questo nome è usato anche nel campo Nome Nodo nel Tag Editor.	Fornito da utente
Terminale PanelView	Indirizzo Rack	Indirizzo univoco di terminale PanelView su collegamento Remote I/O.	0 – 27_{ottale}
	Gruppo Modulo	Gruppi modulo occupati dal terminale PanelView nel rack. I gruppi Modulo devono essere contigui.	0,1 2,3 4,5 6,7
	Baud Rate	Il baud rate del collegamento Remote I/O determina la lunghezza massima di cavo.	57.6K 10.000 piedi 115.2K 5.000 piedi 230.4K 2.500 piedi
	Ultimo Chassis	Specifica se il terminale occupa l'ultimo gruppo modulo (nessun gruppo modulo più alto assegnato) nel rack.	Sì, No

I/O Discreti

Gli Indirizzi I/O discreti comunicano direttamente con il controllore e forniscono aggiornamenti più veloci dei trasferimenti a blocchi. Si raccomandano I/O Discreti per:

- Pulsanti (per rapide azioni di risposta)
- Qualsiasi valore critico da aggiornare immediatamente

Un rack PLC ha 128 punti I/O discreti (8 parole di ingresso/8 parole di uscita. Se è necessario avere ulteriore spazio di rack per un'applicazione, utilizzare i trasferimenti a blocchi.

Si deve assegnare un tag di display o di lettura su un indirizzo di uscita. Se si assegna un tag di lettura su indirizzo d'ingresso, avverrà un errore di convalida. I tag di lettura e di scrittura debbono avere nomi differenti di tag e referirsi ad indirizzi differenti.

Indirizzamento I/O Discreti per gli Scanner 1771-SN

La sintassi di indirizzamento I/O per Scanner 1771-SN (Serie A) è:

`I:X.YYW/BB  O:X.YYW/BB`

dove:

YY	=	Numero di Rack
W	=	Indirizzo parola o gruppo
BB	=	Indirizzo Bit, 0-7, 10-17 ottale

Per esempio:

`I:1.024/10`

indirizza il bit di ingresso 10, Rack 2, Modulo 4.

Indirizzamento discreto per Scanner 1747-SN, Serie A e B

La sintassi di indirizzamento per lo scanner 1747-SN (Serie A e B) è:

`I:X.WW/BB   O:X.WW/BB`

dove:

X	=	Slot dove 1747-SN è installato nel rack
WW	=	Indirizzi di parola, 0 - 31 decimale
BB	=	indirizzo Bit , 0-15 decimale

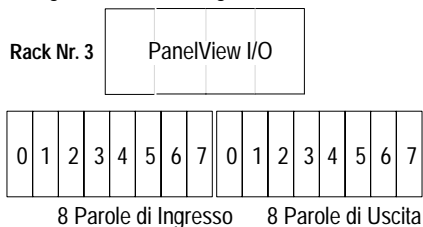
Per esempio:

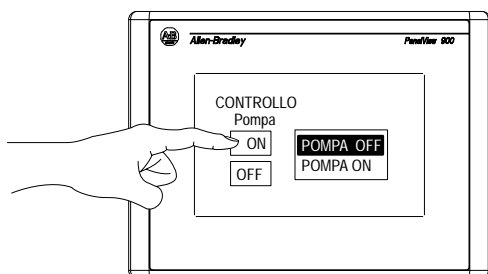
`I:1.7/13`

indirizza il bit di ingresso 13 della Word 7, Slot 1 (dove risiede lo Scanner 1747-SN).

Esempio I/O Discreti

Il terminale PanelView occupa il rack Nr. 3 dove il suo gruppo modulo iniziale è 0. Un oggetto di pulsante On/Off viene indirizzato come I:032/03 ed un corrispondente indicatore come O:032/00.

① **Il PanelView monitorizza lo stato delle 8 parole di ingresso nel suo assegnamento di rack.**

② **Il programma ladder PLC monitorizza l'indirizzo I:032/03.**

③ **L'operatore preme l'oggetto pulsante, il terminale PanelView imposta il corrispondente indirizzo di bit.**

④ **Il programma ladder determina che il bit di ingresso 03 è On.**

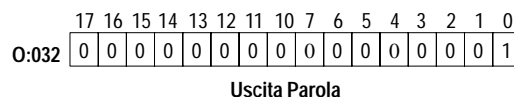
	17	16	15	14	13	12	11	10	7	6	5	4	3	2	1	0
I:032	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0

Ingresso Parola

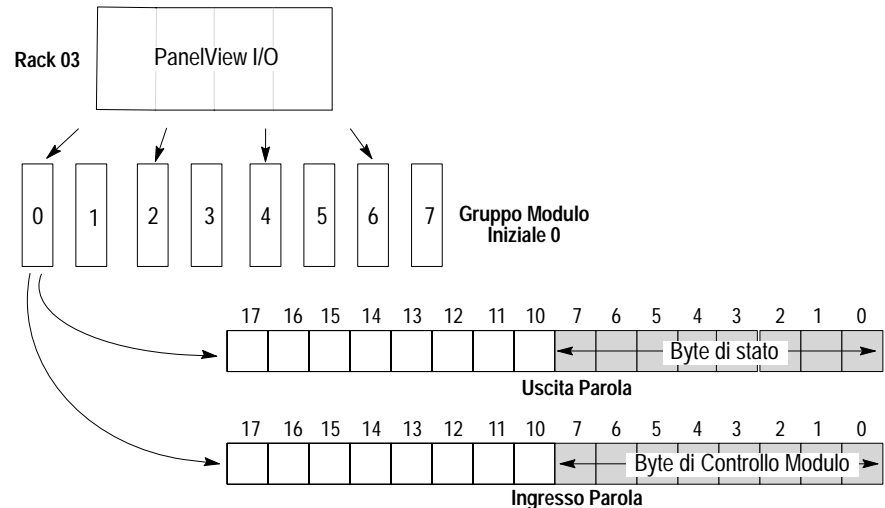
⑤ **Il programma ladder del controllore copia il bit di ingresso sul bit di uscita.**

	17	16	15	14	13	12	11	10	7	6	5	4	3	2	1	0
O:032	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

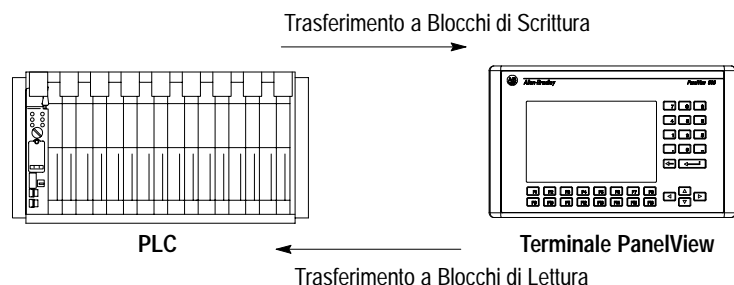
Uscita Parola

⑥ **Il terminale PanelView legge l'indirizzo dell'indicatore e visualizza il nuovo stato.**

Trasferimenti a Blocchi

I collegamenti Remote I/O consentono il trasferimento a blocchi (fino a 64 parole) tra un PLC ed un terminale PanelView. I trasferimenti a blocchi sono assegnati ad un singolo byte di dati d'ingresso (byte di controllo del modulo) e dati di uscita (byte di stato del modulo) nel rack PanelView. Questi due byte controllano l'operazione del trasferimento a blocchi e non sono disponibili per I/O discreti.

I byte di stato e di controllo occupano sempre il byte basso del gruppo modulo più basso nell'assegnamento rack del PanelView. Per esempio, se il gruppo modulo iniziale è 0:

Per quanti trasferimenti a blocco siano stati assegnati (da 1 a 10), viene riservato solo un byte nel rack d'ingresso ed uno nel rack di uscita .

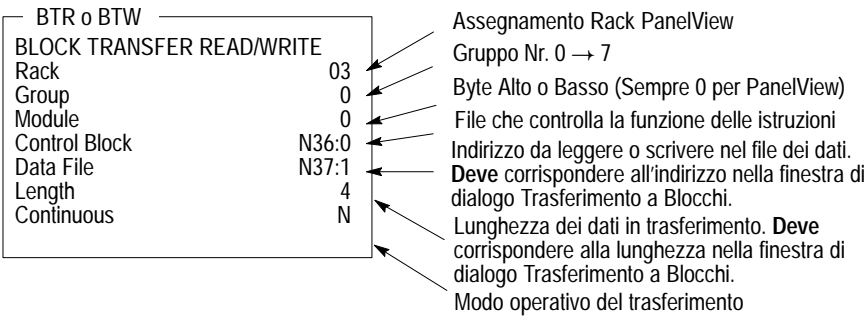
Le direzioni del trasferimento a blocchi si riferiscono al PLC:

- Trasferimenti a blocchi di Lettura (BTR) sono ingressi sul PLC e trasferiscono dati da dispositivi di controllo quali pulsanti sul PanelView.
- Trasferimenti a Blocchi di Scrittura (BTW) sono uscite dal PLC e trasferiscono dati ad indicatori quali grafici a barre sul PanelView.

Impostazione di un Trasferimento a Blocchi

Configurare i trasferimenti a blocchi del PanelView utilizzando la finestra di dialogo Trasferimento a Blocchi, accessibile dalla finestra Impostazione Comunicazioni.

Per ciascun trasferimento a blocchi (da 1 a 10), specificare i parametri qui sotto:

Parametri	Descrizione
Abilitato	Abilita o disabilita il trasferimento a blocchi.
Indirizzo	Specifica l’indirizzo iniziale per il trasferimento a blocchi di lettura o di scrittura.
Modo	Specifica R per l’operatore di Lettura o W per una funzione di scrittura.
Lunghezza	Specifica il numero di parole (da 1 a 64) da trasferire. La lunghezza di 63 è riservata per Pass-Through. Ciascun trasferimento a blocchi di lettura deve avere una lunghezza univoca, e ciascun trasferimento a blocchi di scrittura deve avere una lunghezza univoca. Si nota però, che un trasferimento a blocchi di lettura e uno di scrittura possono essere della medesima lunghezza. Il PanelView usa la lunghezza per identificare blocchi di dati.
Pass-Through	Abilita o disabilita Pass-Through per i trasferimenti di applicazioni tra un computer su rete DH+ ed un terminale PanelView su rete Remote I/O. Pass-Through è un trasferimento a blocchi dedicato e preimpostato con 63 parole di lunghezza
Timeout del Trasferimento a Blocchi	Specifica un valore di timeout per i trasferimenti a blocchi. Un valore di 0 disabilita il timeout.

Ciascun Trasferimento a Blocchi richiede corrispondenti istruzioni per un Trasferimento a Blocchi di Scrittura (BTW) o un Trasferimento a Blocchi di Lettura (BTR) nel programma ladder per il controllore. Le impostazioni dell’Indirizzo e della Lunghezza **debbono** corrispondere alle impostazioni del File Dati e della Lunghezza nelle istruzioni.

Suggerimenti Utili per i Trasferimenti a Blocchi

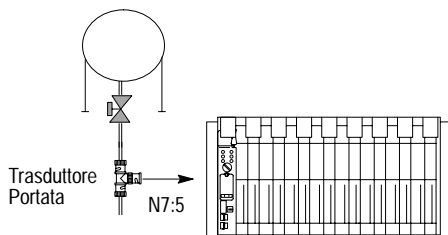
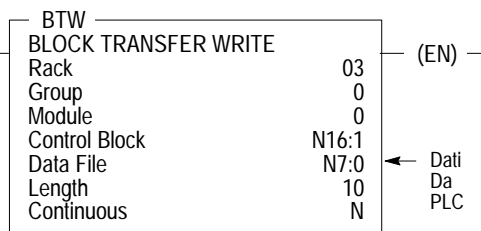
- Blocchi di Lettura e di Scrittura possono usare gli stessi indirizzi.
- I Blocchi di Lettura e di Scrittura possono sovrapporsi parzialmente o completamente.
- Si possono migliorare i tempi di risposta compattando i dati in meno blocchi possibili (nessun bit non usato) oppure mantenere i dati per uno schermo in un singolo blocco. Gli scanner Remote I/O eseguono generalmente un trasferimento a blocchi per ciascuna scansione I/O.
- La logica a ladder può utilizzare il tag dello schermo in uso di PanelView (tag di stato) per abilitare i trasferimenti a blocchi quando necessario. I dati dello schermo vengono automaticamente aggiornati quando l'operatore seleziona lo schermo. Vedere il Capitolo 20 sulla descrizione dei tag di stato.
- Ridurre il numero dei trasferimenti a blocchi.

Esempio di Trasferimento a Blocchi di Lettura

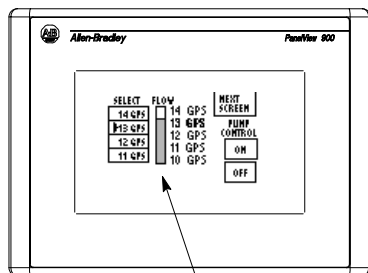
La figura seguente mostra un esempio di trasferimento a blocchi di lettura. Il terminale PanelView è assegnato al rack N. 3, gruppo modulo iniziale 0. Uno degli oggetti PanelView, un display ad ingresso numerico indirizzato con N7:2, scrive su una parte dei dati del blocco in fase di trasferimento.

Esempio di Trasferimento a Blocchi di Scrittura

La figura seguente mostra un esempio di trasferimento a blocchi di scrittura. Il terminale PanelView è assegnato al rack Nr. 3, gruppo modulo iniziale 0. Uno degli oggetti PanelView, un display di grafici a barre con l'indirizzo di N7:0, legge una parte del blocco dei dati in fase di trasferimento.

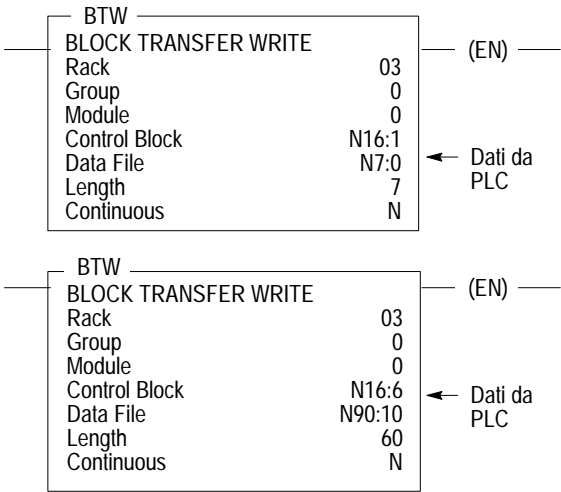
① **Il PLC riceve e memorizza dati da un dispositivo di ingresso, in questo esempio un sensore di flusso.**

② **Il programma logico ladder PLC inizia un trasferimento a blocchi di un blocco dati (10 parole) contenente i dati di display schermo.**

③ **Il terminale PanelView riceve i dati e determina l'indirizzo iniziale per l'operazione di scrittura tramite corrispondenza della dimensione blocco con l'indirizzo immesso nella finestra Trasferimento a Blocchi**

④ **Il PanelView ha adesso una copia di quel segmento della tabella dei dati dei controllori logici.**

⑤ **Il PanelView aggiorna il display del grafico a barre utilizzando i dati dal controllore .**

Oggetto del Grafico a Barre con Nome Tag 'Portata' = Indirizzo N7:5

Trasferimento di Diversi Blocchi

I trasferimenti di blocchi diversi utilizzano un singolo canale (un solo byte di controllo Modulo ed uno di stato definiti). Ciascun trasferimento di blocco lettura o scrittura deve avere una lunghezza univoca considerando che il terminale PanelView utilizza la dimensione del blocco per determinare l'area iniziale di lettura o di scrittura. Il seguente esempio illustra un trasferimento a blocchi di scrittura per due blocchi.

① **Il programma logico a ladder del PLC inizia trasferimenti multipli di 2 blocchi di dati (7 parole e 60 parole).**

② **Il terminale PanelView riceve il primo blocco di dati e determina l'indirizzo iniziale N7:0 per l'operazione di scrittura trovando la corrispondenza tra la dimensione del blocco e l'indirizzo immesso nel dialogo Trasferimento a Blocchi.**

Il PanelView tratta il secondo blocco nello stesso modo.

③ **Il PanelView riporta una copia delle tabelle dei dati del controllore logico da N7:0 a N7:6.**

④ **Il PanelView riporta una copia delle tabelle dei dati del controllore logico da N90:10 a N90:69.**

N90:8
N90:9
N90:10
N90:11 Trasferimento Blocco 2
N90:12
. . .
N90:67
N90:68
N90:69
N90:70
N90:71

⑤ **Gli oggetti di schermo PanelView vengono aggiornati utilizzando i nuovi dati.**

Perdita delle Comunicazioni Remote I/O

Quando le comunicazioni falliscono su una rete Remote I/O:

- Gli stati dell’oggetto sono mantenuti e il messaggio “Nessuna Comunicazione PLC” viene visualizzato sullo schermo del terminale.
- Se i Trasferimenti a Blocchi vengono definiti per l’applicazione, ma non si riceve nessun messaggio d’istruzione BTR o BTW, viene visualizzato un altro messaggio quando avviene un Fuori Tempo del Trasferimento a Blocchi.

Questi messaggi continuano ad essere visualizzati fino a che non vengano ristabilite le comunicazioni. Se si tenta un’operazione di scrittura sul programma logico che controlla oggetti PanelView, il terminale visualizzerà il messaggio “Errore: Scrittura su Controllore Logico fallita.

Se un oggetto PanelView viene attivato durante una perdita delle comunicazioni, l’oggetto mantiene il suo nuovo stato ed invia il valore di questo stato al controllore una volta che si sono ristabilite le comunicazioni.

Nozioni di base del PanelBuilder

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo descrive le nozioni di base per il Software PanelBuilder.

Ambiente Windows

Il PanelBuilder funziona in ambiente Microsoft Windows. Si raccomanda di familiarizzare con le funzioni di Windows. Ciò significa che è necessario sapere come utilizzare il mouse, selezionare i comandi del menu, e lavorare con finestre e dialoghi.

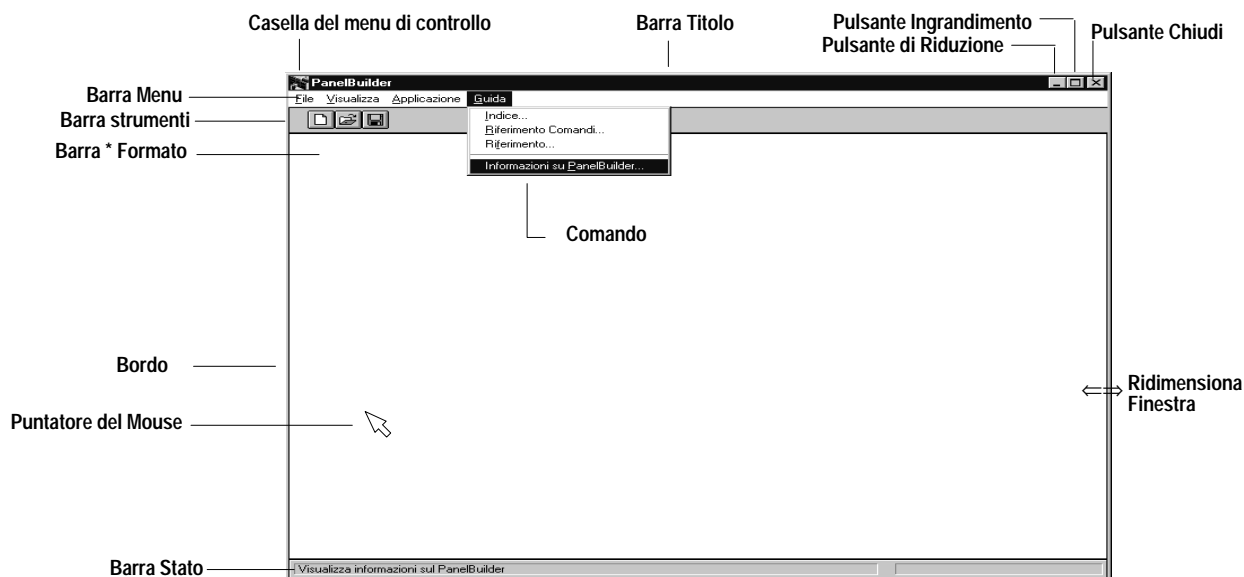
Se si usa il mouse, questi sono i termini di base utilizzati:

Termine	Significa
Fare clic	Posizionare il puntatore del mouse sull'oggetto area o campo, quindi premere e rilasciare una volta il pulsante sinistro del mouse.
Fare doppio clic	Posizionare il puntatore del mouse sull'oggetto, area, o campo e premere velocemente due volte il pulsante sinistro del mouse.
Selezionare voce o comando	Fare clic per evidenziare l'oggetto per il comando successivo, o fare clic su un'opzione casella di dialogo.
Scegliere voce o comando	Fare clic su uno strumento, un comando di menu o una voce nella casella dialogo o nella finestra Guida (Help).
Trascinare	Fare clic sull'inizio di una selezione e tener premuto il pulsante sinistro del mouse. Spostare il puntatore alla fine della selezione e rilasciare il pulsante del mouse. Utilizzare il trascinatore per evidenziare una stringa di testo.

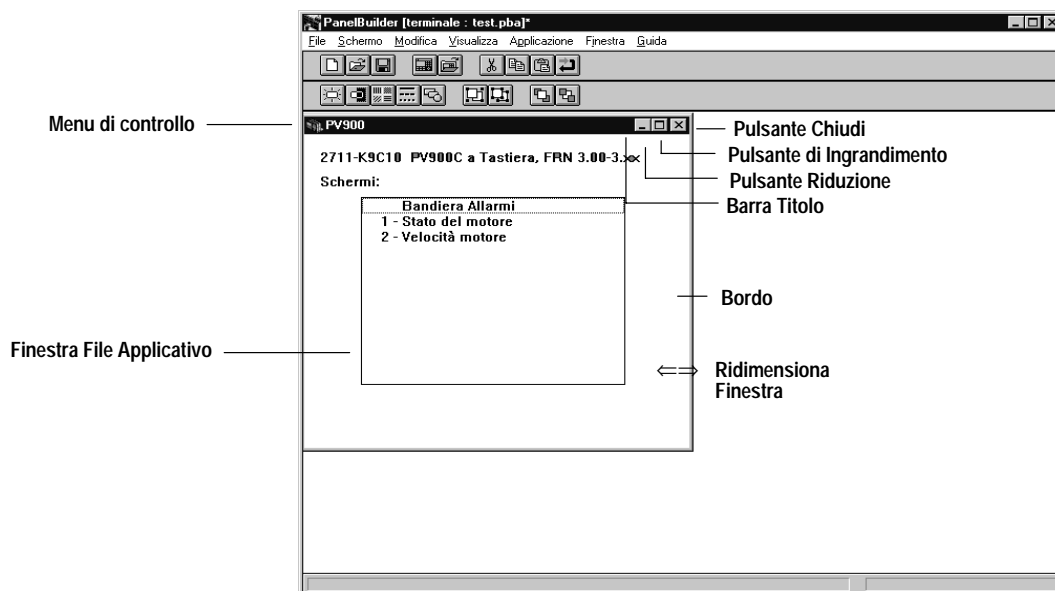
Se invece si preferisce utilizzare la tastiera:

Termine	Significa
Scegliere comando del menu	Premere il tasto ALT e digitare la lettera sottolineata nel nome del menu. Digitare quindi la lettera sottolineata nel nome del comando.
Selezionare voce o comando	Utilizzare i tasti freccia (o in un dialogo, i tasti TABULATORE o freccia) per spostarsi sulla voce.
Scegliere voce o comando	Evidenziare una voce, e premere il tasto di INVIO.

Finestre di PanelBuilder

A ciascun avvio del PanelBuilder, si apre la finestra PanelBuilder. Qui è dove si crea un'applicazione. Gli elementi della finestra sono descritti qui sotto.

Caratteristiche	Come utilizzarle
Barra Menu	Fare clic su un nome della barra del menu per aprire un menu e visualizzarne i comandi. O premere ALT–X–, dove la lettera X è sottolineata nel nome del menu.
Comando	Fare clic su un comando per sceglierlo o per eseguire la sua funzione. O digitare la lettera sottolineata nel nome del comando.
Barra Titolo	Trascinare per spostare una finestra.
Barra Strumenti	Fare clic su uno strumento per eseguire un comando che si utilizza frequentemente. La barra strumenti si attiva o disattiva dal menu Visualizza.
*Barra Formato	Fare clic su uno strumento per formattare un oggetto o un testo. La barra formato non compare se prima non si apre l'applicazione.
Barra Stato	Mostra quale funzione di PanelBuilder è in uso. La barra di stato si attiva o disattiva dal menu Visualizza.
Menu–comandi	Fare clic per aprire il menu Comandi. Fare doppio clic per chiudere una finestra.
Pulsante di Riduzione	Fare clic per ridurre la finestra a icona.
Pulsante di Ingrandimento	Fare clic per ingrandire una finestra.
Bordo	Trascinare per cambiare la dimensione di una finestra.
Puntatore del mouse	Utilizzare per selezionare un voce o un oggetto.

Finestra del file Applicativo

Quando si apre un'applicazione, la finestra dei file applicativi si apre elencando tutti gli schermi nell'applicazione con il numero e il nome.

Finestra Schermo Applicativo

Ciascuno schermo di applicazione è simile ad un terminale Panelview (con schermo tattile, a tastiera, o a tastiera e tattile) per il quale si crea un'applicazione. Gli oggetti sono posizionati nell'area di display. Su terminali a tastiera, gli oggetti possono essere posizionati anche su tasti di funzione. Gli schermi vengono spostati e ridimensionati come qualsiasi altra finestra. Si possono aprire diversi schermi contemporaneamente.

Menu

La barra del menu si aggiorna dinamicamente quando si aprono file e schermi applicativi. Ciascun nome nella barra del menu è un menu con il proprio insieme di comandi.

Per aprire un menu:

- Puntare su un nome sulla barra del menu e fare clic sul pulsante sinistro del mouse. (Per spostarsi direttamente su un comando del menu, trascinare il puntatore in basso lungo il menu per evidenziare il comando, rilasciare quindi il mouse.)
- Oppure premere ALT e poi la lettera sottolineata nel nome del menu. Per esempio, per aprire il menu File, premere ALT + F.

Per scegliere un comando di menu:

- Fare clic sul nome del comando.
- O digitare la lettera sottolineata nel nome del comando.
- O utilizzare i tasti FRECCIA SÙ e FRECCIA GIÙ per selezionare una voce; premere quindi INVIO.

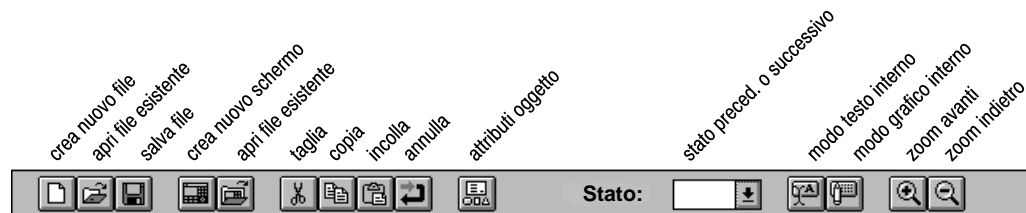
Le convenzioni del menu sono elencate qui sotto.

Convenzioni del menu	Significa
Nome del comando oscurato	Che il comando non è disponibile.
Dei puntini (...) dopo il nome	Apre una casella di dialogo che contiene delle opzioni da selezionare prima che il PanelBuilder possa eseguire il comando.
Un segno di spunta ✓ accanto al nome	Il comando è una commutazione attivata (accesa). Un comando alternato si attiva e si disattiva ogni volta che si seleziona. Quando spento, il segno di spunta viene rimosso.
Una combinazione di tasti dopo il nome	Abbreviazione per il comando. si può utilizzare la combinazione di tasti per scegliere il comando.
Un triangolo (▶) sulla parte destra di un comando del menu	Apre un altro menu con selezioni.

Per chiudere un menu:

- Fare clic sul nome del menu o fuori del menu.
- Oppure premere ALT o F10 per annullare e ritornare sull’area di lavoro.
- O premere ESC per annullare il menu ma rimanendo sulla barra del menu.

Barra Strumenti

La barra strumenti compare nella parte superiore della finestra di PanelBuilder e fornisce gli strumenti per comandi del menu frequentemente usati. Per eseguire una funzione si fa clic su uno. Alcuni strumenti completano subito la funzione; altri attivano un modo necessario a completare la funzione.

Per attivare e disattivare la barra strumenti:

Selezionare Barra degli Strumenti dal menu Visualizza.

Un segno di spunta ✓ compare accanto al comando Barra degli Strumenti quando attivo. Per disattivare la barra degli strumenti, selezionare di nuovo il comando.

Barra Stati

La barra di stato compare sulla parte inferiore della finestra di PanelBuilder ed indica la funzione attualmente in uso di PanelBuilder. Quando si posizionano e si selezionano oggetti, l’elemento destro della barra stati mostra il tipo di oggetto.

ID Oggetto 734 x= 64 y= 16 width= 32 height= 32 Pulsante Momentaneo

Per commutare la barra stati su attivato o disattivato:

Selezionare la Barra Stati dal menu Visualizza.

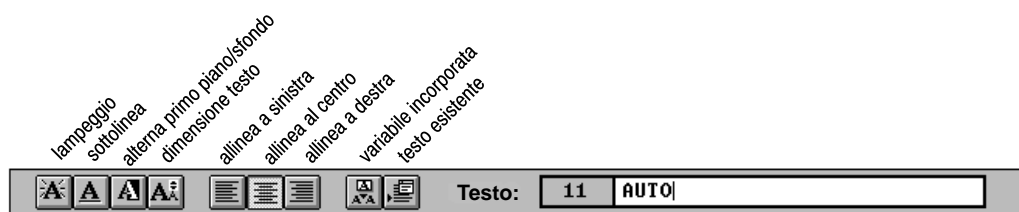
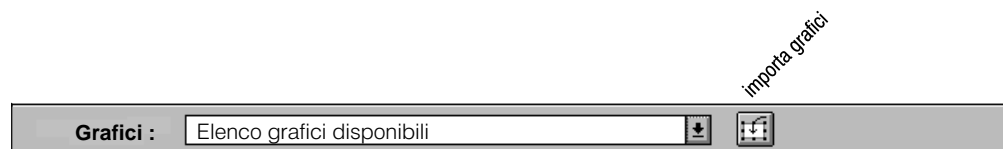
Un segno di spunta (✓) compare accanto al comando della Barra Stati quando attivato. Per disattivare la barra stati, scegliere di nuovo il comando.

Barra del Formato

La barra del formato compare vicino alla parte superiore della finestra di PanelBuilder e dà la possibilità di accedere ai comandi di formattazione comunemente usati. Gli strumenti di formato cambiano l'aspetto degli oggetti e del testo.

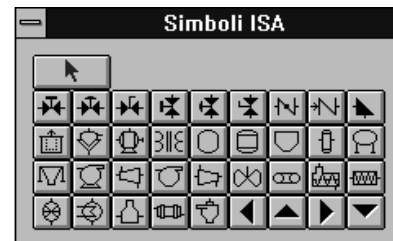
La maggior parte degli strumenti di formato possono essere attivati e disattivati. Fare clic sullo strumento una volta per attivarlo e un'altra per disattivarlo. Le stesse impostazioni sono accessibili dal menu del Formato.

La barra del formato ha visualizzazioni differenti a seconda del modo. Ciascuna visualizzazione è mostrata qui sotto.

Barra del Formato nel Modo Oggetto

Barra del Formato nel Modo Testo Interno

Barra del Formato nel Modo Grafico Interno

Casella Strumenti

PanelBuilder fornisce caselle strumenti, oltre ai comandi di menu, per creare oggetti di schermo. Le caselle strumenti principali, contengono comandi, display, tasti ad elenco e grafici. La casella strumenti dei Simboli ISA contiene Simboli ISA standard. Ogni strumento è descritto nell'Appendice B. Per scegliere un oggetto, fare clic sullo strumento appropriato nella casella strumenti.

La casella strumenti può essere spostata come qualsiasi altra finestra.

Per attivare o disattivare una casella strumenti:

Scegliere Casella Strumenti o Simboli ISA dal menu Visualizza.

Un segno di spunta ✓ compare accanto al comando quando viene attivata la casella strumenti. Per chiudere una casella strumenti, scegliere di nuovo il comando appropriato.

Display a Tastiera

Gli schermi applicativi possono essere visualizzati con o senza tastierina numerica.

Per attivare o disattivare la tastiera:

Scegliere Tastiera dal menu Visualizza.

Un segno di spunta (✓) compare accanto al comando quando viene attivata la tastiera. Selezionare di nuovo il comando per disattivarla.

Tavolozza Colori

Le applicazioni progettate per terminali a colori e a toni di grigio utilizzano una tavolozza colori per la definizione dei colori degli oggetti e del testo. La tavolozza supporta i 16 colori standard EGA. Per i terminali a toni di grigio, la tavolozza supporta 4 colori (sfumature di grigio)

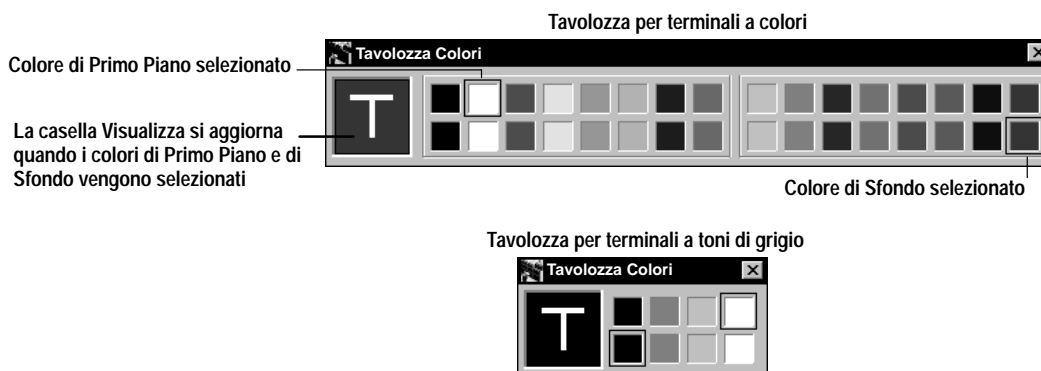
Per attivare o disattivare la tavolozza colori:

Scegliere la Tavolozza Colori dal menu Visualizza.

Un segno di spunta (✓) compare accanto al comando quando viene attivata la tavolozza colori. Per disattivare la tavolozza colori, scegliere di nuovo il comando.

La tavolozza colori può essere spostata come qualsiasi altra finestra. Fare clic sul pulsante destro del mouse per alternare tra un formato verticale o orizzontale.

Tavolozza per terminali a colori

Tavolozza per terminali a toni di grigio

Utilizzando la tavolozza colori, si possono impostare i colori di primo piano e di sfondo, del testo e dei grafici. Sui terminali a colori, il colore predefinito di sfondo è blu, quello di primo piano è bianco. Sui terminali a toni di grigio, il colore predefinito di sfondo è nero e quello di primo piano è bianco.

I colori di primo piano sono localizzati sulla riga superiore della tavolozza colori, i colori di sfondo sulla riga inferiore. Per selezionare un colore, fare clic su una cella. Un riquadro intorno alla cella indica il colore selezionato.

La casella di visualizzazione a sinistra della tavolozza colori si aggiorna durante la modifica dei colori di primo piano e di sfondo.

I colori di primo piano sono utilizzati per:

- tutto il testo (testo, testo di sfondo, testo dell'elenco)
- linee
- bordi di forme (rettangolo, cerchio, ellisse)
- bordi degli oggetti di comando
- cursore dell'elenco
- riempimento di sfondo

I colori di sfondo sono utilizzati per:

- aree contenenti stringhe di testo
- area di riempimento fisso degli oggetti (pulsanti ed elenchi)

Si possono impostare i colori di primo piano/sfondo anche per bitmap monocromatiche.

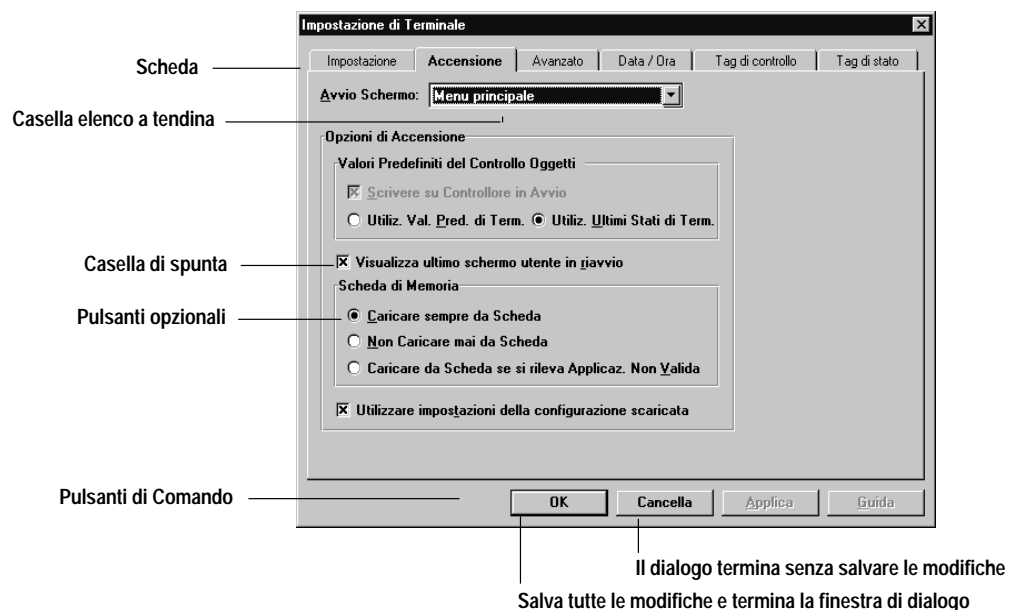
Lo sfondo di schermo predefinito è nero ma può essere modificato utilizzando il comando di attributi sul menu Schermo.

Caselle di Dialogo

PanelBuilder utilizza finestre di dialogo per richiedere informazioni necessarie all'esecuzione di un comando. Dopo aver fornito l'informazione richiesta, fare clic su un pulsante per eseguire il comando.

Alcune finestre di dialogo forniscono serie di opzioni, ciascuna su scheda separata. Fare clic sulla scheda per lavorare con una specifica serie di opzioni.

Le finestre di dialogo visualizzano anche ulteriori informazioni e avvertimenti, oppure specificano perché non si è potuto eseguire il compito richiesto.

Dei puntini (...) dopo un comando di menu significano che si aprirà una finestra di dialogo quando si selezionerà quel comando. Si può vedere come esempio la finestra di dialogo qui sotto.

Per spostarsi fuori di una casella di dialogo:

- Spostare il puntatore del mouse sul campo e fare clic sul pulsante sinistro del mouse.
- Oppure premere TABULATORE per avanzare tra i campi e MAIUSC+TAB per tornare indietro tra i campi.
- Oppure premere il tasto ALT e la lettera sottolineata del nome di campo. Per esempio, per spostarsi sul campo Nome di Terminale, premere ALT + T.

Editor Foglio di Calcolo

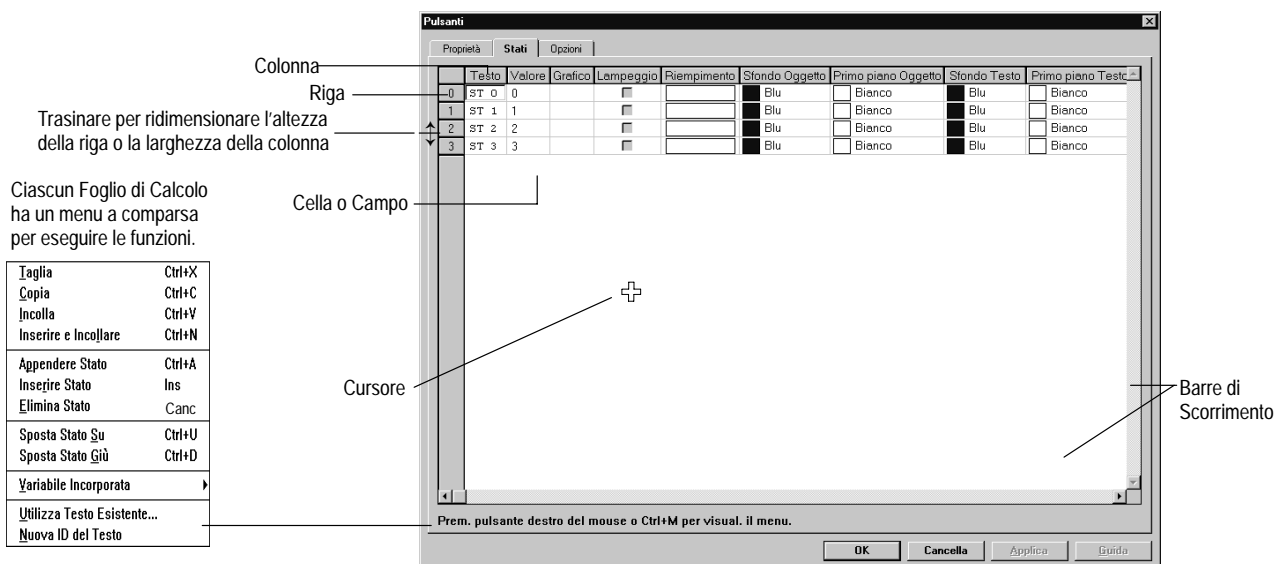
PanelBuilder utilizza un editor del foglio di calcolo per:

- modificare stati degli oggetti ad elenco e a stati multipli
- visualizzare e modificare tutto il testo nell'applicazione
- modificare allarmi e attivazioni

Le convenzioni per l'utilizzo del foglio di calcolo sono le stesse a prescindere da quale funzione stia eseguendo PanelBuilder.

Ciascuna riga definisce i dati per uno stato di un oggetto a stati multipli o ad elenco, di un allarme, un attivazione o di una stringa di testo nell'applicazione. Ciascuna cella rappresenta un campo di dati in una riga.

Per alcune celle è necessario:

- immettere il testo
- selezionare un'opzione da un elenco a tendina
- fare clic su una casella per attivare (✕) o disattivare l'opzione

Selezione Righe, Celle o Colonne

Per selezionare una cella:

Fare clic sulla cella, o premere TABULATORE oppure i tasti freccia

Un bordo grigio intorno alla cella indica che è stata selezionata.

Per selezionare un blocco di celle:

1. Selezionare una cella in un angolo del blocco da selezionare.
2. Tener premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinare il mouse per evidenziare la selezione desiderata.

   Oppure tener premuto il tasto MAIUSC e utilizzare i tasti freccia per evidenziare Il blocco.

Per selezionare una singola riga:

Fare clic sul numero della riga al margine sinistro del foglio di lavoro.

La riga è evidenziata, indicando che è stata selezionata.

Per selezionare più di una riga:

1. Fare clic sul numero di riga della prima riga da selezionare, tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinarlo fino all’ultima riga che si vuole includere nella selezione.
2. Rilasciare il pulsante del mouse.

   Le righe selezionate sono evidenziate.

Per selezionare una singola colonna:

Fare clic sull’intestazione della colonna in alto del foglio di calcolo.

La colonna è evidenziata, indicando che è stata selezionata.

Per selezionare più di una colonna:

1. Fare clic sull’intestazione di colonna della prima colonna da selezionare, tener premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinare il mouse fino all’ultima colonna che si vuole includere nella selezione.
2. Rilasciare il pulsante del mouse.

   Le colonne selezionate sono evidenziate.

Per selezionare tutto il foglio di calcolo

Fare clic sulla casella vuota nell’angolo sinistro in alto del foglio di calcolo.

Modifica della larghezza della colonna e dell’altezza della riga

Il foglio di calcolo si apre con impostazioni di righe e colonne con valori predefiniti. Mentre si lavora nel foglio di calcolo, si può ridurre o allungare la larghezza delle colonne e l’altezza delle righe.

Per modificare la larghezza di una colonna:

1. Posizionare il cursore sulla linea di divisione delle colonne.

   Il cursore diventa una freccia doppia ⇹
2. Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinare il cursore per allungare o ridurre la larghezza della colonna.

   Si può nascondere una colonna riducendola fino a farla scomparire. Per visualizzare la colonna, la si deve allargare.

Per modificare l’altezza di tutte le righe:

1. Posizionare il cursore sulla linea di divisione delle righe.

   Il cursore diventa una doppia freccia ↕

2. Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinare il cursore per allungare o ridurre l’altezza di tutte le righe.

   Tutte le righe possono essere nascoste riducendole fino a farle scomparire. Per visualizzare le righe, bisogna solo allargarle.

Cambio dell’Ordine delle Colonne

Per cambiare l’ordine delle colonne:

1. Selezionare la colonna che si desidera spostare.
2. Tenere premuto il tasto MAIUSC e trascinare la colonna su una nuova posizione.

   Le colonne vengono riordinate.

L’ordine della colonna è mantenuto quando si esce dal foglio di calcolo.

Tagliare o Copiare e Incollare Selezioni

Per copiare o tagliare e incollare celle, righe o colonne:

1. Selezionare l’area da copiare.
2. Tenere premuto il pulsante destro del mouse e scegliere Taglia o Copia dal menu a comparsa.

   I dati vengono posizionati su Appunti, sostituendo il contenuto precedente.

3. Selezionare l’area dove si vuole incollare il contenuto degli appunti, o fare clic su una cella singola.
4. Fare clic sul pulsante destro del mouse e scegliere Incolla dal menu a comparsa.

   Il contenuto degli appunti viene incollato nell’area selezionata. Oppure, se si seleziona una singola cella, il contenuto viene incollato nell’area che inizia con la cella.

Celle, righe e colonne possono essere copiate/tagliate/incollate su e da Excel utilizzando i comandi (o tasti) sul menu a comparsa.

Aggiungere, Inserire ed Eliminare Righe

Indipendentemente dal tipo di operazione che si sta eseguendo, si possono aggiungere, inserire ed eliminare righe nello stesso modo. Selezionare una riga e scegliere l’appropriato comando dal menu a comparsa del foglio di calcolo.

Per aggiungere una nuova riga:

Fare clic sul pulsante destro del mouse e scegliere Aggiungi dal menu.

Una nuova riga viene aggiunta dopo l’ultima. La riga è creata con i valori predefiniti dell’ultima riga.

Per inserire una riga:

1. Fare clic sul numero di riga sotto dove si desidera inserire una nuova riga.
2. Fare clic sul pulsante destro del mouse e scegliere Inserisci dal menu a comparsa.

   Una nuova riga viene inserita sopra la riga selezionata.

Per eliminare una riga:

1. Fare clic sul numero di riga da eliminare.
2. Fare clic sul pulsante destro del mouse e scegliere Elimina dal menu.

   La riga viene eliminata definitivamente.

Valori Predefiniti di PanelBuilder

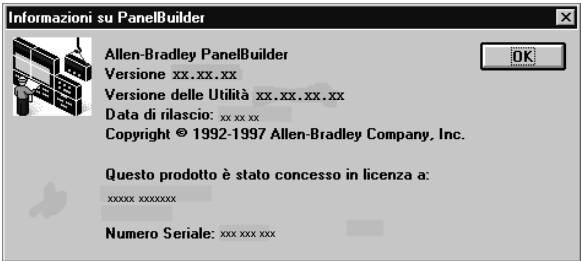
Quando si esce da PanelBuilder, questo ricorda se le barre della finestra e delle caselle strumenti sono attivate o disattivate e le mostra nello stesso stato la prossima volta che si avvia il PanelBuilder.

Funzioni della Guida

La Guida per PanelBuilder è disponibile scegliendo un comando dal menu Guida o premendo il tasto F1. La finestra della Guida seguente si apre quando si sceglie Indice dal menu Guida.

Caratteristiche della Guida	Come utilizzarla
Puls. Sommario	Scegliere per vedere l'elenco degli argomenti
Pulsante Cerca	Scegliere per cercare argomenti per mezzo di parole chiave.
Puls. Precedente	Scegliere per visualizzare argomento precedente. Continuare a scegliere il pulsante per passare su tutti gli argomenti.
>>	Scegliere per visualizzare l'argomento successivo in una serie di argomenti.
<<	Scegliere per visualizzare l'argomento precedente in una serie di argomenti.

Informazioni sull'Assistenza Tecnica

Quando si contatta Allen-Bradley per l'assistenza tecnica , si deve fornire la data e il numero della versione del PanelBuilder e del software delle Utilità AB. Queste informazioni sono disponibili scegliendo Informazioni Su PanelBuilder dal menu della Guida. Qui sotto si può vedere un esempio di com'è la finestra di dialogo.

Lavoro con File Applicativi e Schermi

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo contiene i paragrafi seguenti:

Suggerimenti Utili

- Le applicazioni PanelBuilder utilizzano questi tipi di file:
  - . PBA applicazione PanelBuilder
  - . BAK backup dell'applicazione PanelBuilder
  - . PVA File .PBA tradotto che viene scaricato sul terminale
- Per fare una copia di un'applicazione PanelBuilder, copiare il file .PBA con un nuovo nome di file.
- Per salvare la versione precedente di un'applicazione ogni volta che si chiude, posizionare la seguente linea nella sezione [File] di C: \WINDOWS\PB550.INI file:

```
BackupPBAFiles=1
```

  L'applicazione viene salvata con lo stesso nome di file e tipo di file .BAK .

Avvio del PanelBuilder

Il PanelBuilder si apre come qualsiasi altra applicazione di Windows.

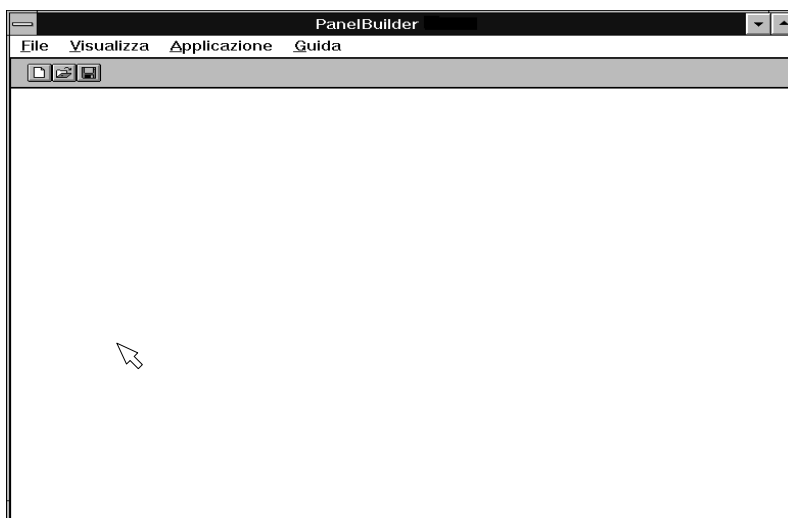
Per avviare PanelBuilder:

- Per computer funzionanti con Windows 3.x:
  - Al sollecito di DOS , digitare win e premere INVIO.
  - Fare doppio clic nel gruppo icone di PanelBuilder nel Program Manager. Oppure utilizzare il comando Run (Esegui) nel menu File del Program Manager o File Manager.
  - Fare doppio clic sull’icona PanelBuilder.

PanelBuilder

- Per computer funzionanti con Windows 95:
  - Fare clic sul pulsante Avvio.
  - Fare clic sul pulsante Programmi. Comparirà il sottomenu Programmi.
  - Fare clic su PanelBuilder per aprire il sottomenu di PanelBuilder.
  - Fare clic sull’icona PanelBuilder.

Lo schermo di avvio si apre mostrando le informazioni riguardanti il copyright e la versione.

La finestra di PanelBuilder si apre e da qui si può quindi aprire un file applicativo esistente o nuovo.

Creazione di una Nuova Applicazione

L'applicazione PanelBuilder è una serie di schermi con tag e dispositivi associati (terminale e controllore). Quando si crea un'applicazione, si definisce:

- il nome dell'applicazione
- il nome del progetto contenente l'informazione del tag e del dispositivo
- il terminale sul quale funzionerà l'applicazione

Per creare ed aprire un nuovo file applicativo:

1. Fare clic su strumento Nuovo File nella barra strumenti

Oppure scegliere Nuovo dal menu File.

2. Nella casella Nome Applicazione, immettere un nome da 1 a 32 caratteri per l'applicazione.

Nel salvataggio dell'applicazione, PanelBuilder utilizza i primi 8 caratteri del nome dell'applicazione come valore predefinito del nome file (con tipo di file .PBA).

3. Nella casella Nome Progetto, immettere un nome da 1 a 32 caratteri per il progetto. Il nome non può iniziare con un numero o contenere spazi.

La casella elenco del Nome Progetto contiene i nomi di tutti i progetti esistenti. Selezionare uno di questi se la nuova applicazione utilizzerà le stesse definizioni di tag e di dispositivi come in altre applicazioni.

Il Nome Progetto collega l'applicazione con le informazioni su database della definizione di tag e di dispositivi (terminale e controllore).

4. Nella casella Nome Terminale, immettere un nome da 1 a 32 caratteri per il terminale. Questo nome identifica il terminale sul progetto.

   Se il progetto selezionato contiene dispositivi di terminali esistenti, si può selezionare il nome di un terminale dalla casella Nome Terminale.

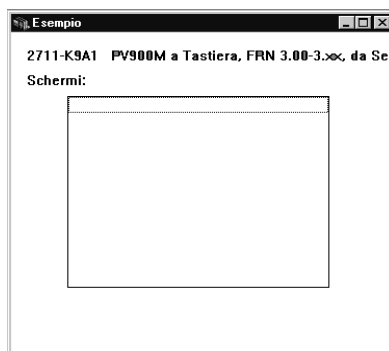
Per copiare, rinominare o eliminare dispositivi da un progetto, vedere pagina 21–4.

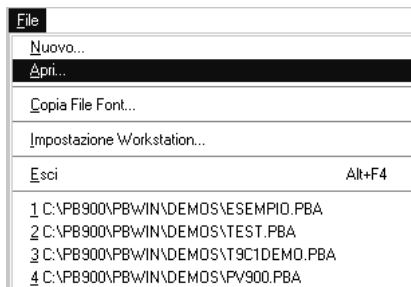
5. Su Informazione Tipo Terminale, si definisce il terminale PanelView su cui far funzionare l'applicazione, selezionando:
   - L'opzione del terminale dalla casella Tipo PV
   - Tastiera, Tattile, o Tastiera e Tattile (solo PV550/PV600)
   - Il numero di Catalogo e la versione di firmware installati nel terminale da Catalogo ed elenco Versioni. L'elenco viene filtrato a seconda delle due selezioni precedenti.

   L'area Porte visualizza le porte e i protocolli fisici del terminale selezionato.

Se si seleziona un terminale esistente dalla casella Nome Terminale, il dialogo visualizzerà l'informazione del terminale definito.

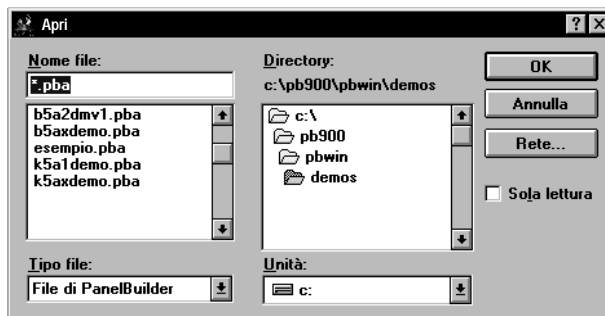
6. Fare clic sul pulsante OK.

   La finestra del file applicativo apre mostrando il nome dell'applicazione ed il terminale selezionato. Siccome il file non contiene schermi, la casella Schermi è vuota.

Si è quindi pronti a creare nuovi schermi applicativi. Vedere la pagina 6–10.

Apertura Applicazione Esistente

Per aprire un file applicativo attuale:

La parte sottostante del menu del file elenca 4 applicazioni aperte recentemente. Per riaprire uno di questi file, scegliere un file.

1. Fare clic sullo strumento File Apri nella barra strumenti.

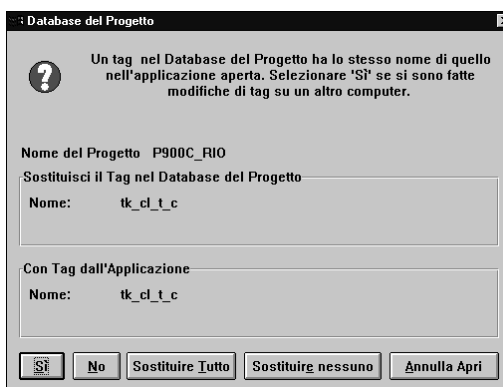
   Oppure scegliere Apri dal menu del File.

   La casella ad elenco del Nome File mostra tutti i file di applicazione (.pba) di PanelBuilder nella directory e unità in uso.

   - Per localizzare un file su un’altra unità, selezionare il nome dell’unità nella casella ad elenco Unità.
   - Per localizzare un file in un’altra directory, selezionare il nome della directory dalla casella ad elenco Directory. Scorrere tra i nomi di file finchè si trova quello desiderato.

2. Dalla casella ad elenco Nome File, selezionare il file da aprire e fare clic sul pulsante OK.

   Oppure fare doppio clic sul nome del file.

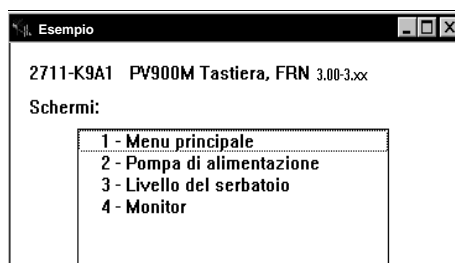
3. Si apre una finestra di dialogo per verificare ad una ad una eventuali corrispondenze tra i tag/dispositivi dell’applicazione e quelli del progetto.

   La verifica può essere eseguita senza visualizzare questa finestra. Per avere informazioni su come nascondere la finestra di dialogo, vedere la pagina successiva.

   La finestra visualizza il nome del primo tag applicativo nel progetto.

Procedere come segue:

Fare clic su:	Per:
Sì	Sostituire il tag del progetto con quello dell'applicazione. Selezionare sì se è stato modificato un tag specifico e se si vuole aggiornare ildatabase del progetto.
No	Per ignorare il tag applicativo. Non sostituire il tag nel database del progetto con quello dell'applicazione.
Sostituisci tutti	Sostituire tutti i tag del progetto con quelli applicativi.
Sostituisci nessuno	Ignorare tutti i tag applicativi. Non sostituire alcun tag nel progetto.
Annulla Apri	Annullare l'apertura.

Dopo aver sistemato i tag, la finestra si apre di nuovo verificando la corrispondenza tra i dispositivi nell'applicazione e quelli nel progetto.

4. Una volta caricata l'applicazione, la finestra del file applicativo si apre con un elenco di schermi (con numero e nome) nel file.

Aprire uno schermo nella finestra del file applicativo come descritto a pagina 6–11 oppure aprirne uno nuovo secondo le descrizioni a pagina 6–10

Impostazione delle preferenze per le applicazioni in apertura

Quando si apre un’applicazione si può controllare il funzionamento del software PanelBuilder. Seleziona Preferenze dal menu Applicazione.

Visualizza finestra Ripristina Database del Progetto

Seleziona questa casella di spunta per visualizzare la finestra Ripristina Database del Progetto ogni volta che si apre un’applicazione. Questa finestra di dialogo sollecita a:

- sostituire tag duplicati e dispositivi nel database del progetto con quelli nell’applicazione.
- aggiungere tag applicativi e dispositivi al database del progetto se essi mancano.

Questa è un’opzione predefinita. Per aggiungere tag mancanti e sostituire quelli duplicati nel database senza visualizzare la finestra di dialogo Database del Progetto, disabilitare questa casella di spunta e selezionare le altre due caselle.

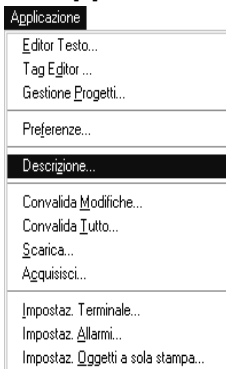
Aggiungere sempre Tag mancanti e Dispositlvi

Selezionare questa casella di spunta e disabilitare la prima per aggiungere tag mancanti e dispositivi al database del progetto senza aprire la finestra Database del Progetto. Questa opzione è come fare clic sul pulsante Aggiungi Tutto sulla finestra Database del Progetto.

Sostituire sempre Tag duplicati e Dispositivi

Selezionare questa casella di spunta e disabilitare la prima per sostituire tag duplicati e dispositivi nel database del progetto senza dover aprire la finestra di dialogo Database del Progetto. Questa opzione è come fare clic sul pulsante Sostituisci Tutto nella finestra Database del Progetto.

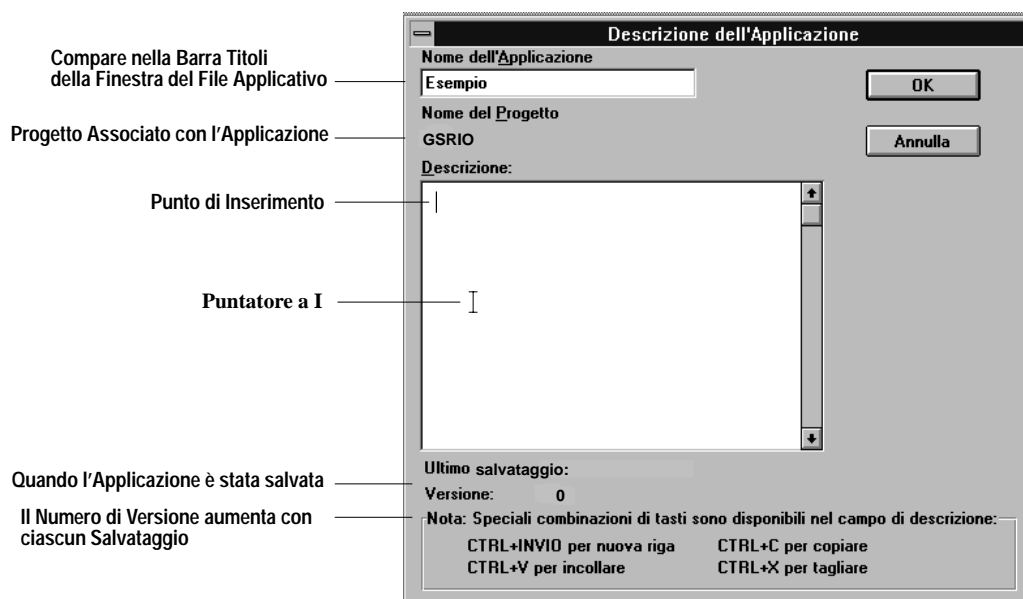
Importante: La verifica non potrà essere effettuata se tutte le caselle di spunta vengono disabilitate e si potranno perdere eventuali dati di tag o di dispositivo.

Rinominare e Descrivere un'Applicazione

Utilizzare il comando Descrizione sul menu Applicazione per:

- Rinominare un'applicazione
- Immettere una descrizione di applicazione da includere in un report
- Visualizzare il numero di versione e l'ultima data di salvataggio di un'applicazione

Per aprire il dialogo Descrizione Applicazione:

- Scegliere Descrizione dal menu Applicazione.
- O fare clic sul pulsante di Descrizione dal dialogo Nuova Applicazione.

Se si immette una descrizione dal dialogo Nuova Applicazione, il Nome Applicazione e il Nome Progetto non vengono visualizzati.

Per modificare il nome dell'applicazione:

1. Fare clic nella casella Nome Applicazione per rinominare l'applicazione. Trascinare il puntatore sopra il testo per evidenziarlo, digitare quindi un nuovo nome.
2. Fare clic su OK per chiudere il dialogo.

Il nuovo nome dell'applicazione compare nella Finestra File Applicazione e nella barra titoli sullo spazio di lavoroPanelBuilder.

Importante: La descrizione viene scaricata sul terminale con l'applicazione, ciò vuol dire che usa memoria di terminale.

Per immettere o modificare una descrizione di applicazione:

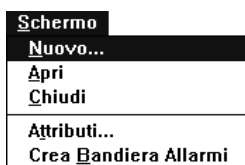
1. Immettere una descrizione nella casella Descrizione. Il testo ritorna a capo automaticamente.

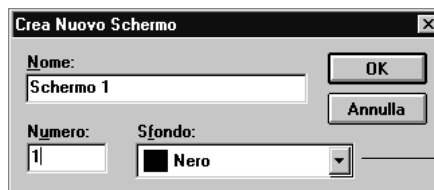
Per modificare la posizione del punto di inserimento nella casella Descrizione, spostare il puntatore a I o utilizzare i tasti freccia. Quando si utilizza la barra di scorrimento, il punto di inserimento rimane dov'è fino a quando viene spostato.

- Per cominciare una nuova riga, premere CTRL+INVIO.
- Per eliminare testo, trascinare il puntatore sul testo per evidenziarlo, poi premere BACKSPACE o CANCELLA.
- Per sostituire testo, trascinare il puntatore sul testo per evidenziarlo, premere quindi BACKSPACE o CANCELLA.
- Per aggiungere testo, posizionare il cursore dove si desidera inserire il testo e digitare quindi il nuovo testo.

Utilizzare qualsiasi funzione di modifica standard di Window per modificare testo.

2. Al termine fare clic sul pulsante OK.

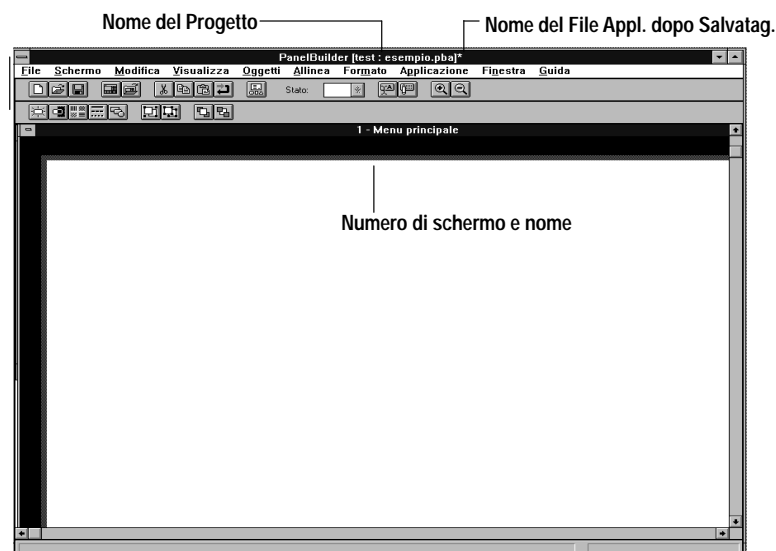
Apertura Nuovo Schermo

Per creare un nuovo schermo nell’applicazione:

1. Fare clic su strumento Nuovo Schermo della barra strumenti oppure scegliere Nuovo dal menu Schermo.

   Il PanelBuilder assegna un numero predefinito iniziando da 1 ed un nome predefinito su ciascun schermo (Schermo 1, Schermo 2, Schermo 3,...).

   Il numero massimo di schermi in un file è 255. II numero concesso dipende dalla memoria che è disponibile nel terminale.

2. Accettare il nome o immettere un nome univoco (fino a 32 caratteri) nella casella Nome. Utilizzare nomi descrittivi per identificare gli schermi.
3. Accettare il numero, che rappresenta la posizione dello schermo nella finestra del file applicativo, o immettere un numero nella casella Numero**.**
4. Nella casella Sfondo, selezionare il colore di sfondo dello schermo. Il colore predefinito è nero. Questo campo è applicabile solo ai terminali a colori e a quelli a toni di grigio.
5. Fare clic sul pulsante OK.

   Uno schermo PanelView vuoto si apre mostrando il numero dello schermo ed il nome nella barra titoli.

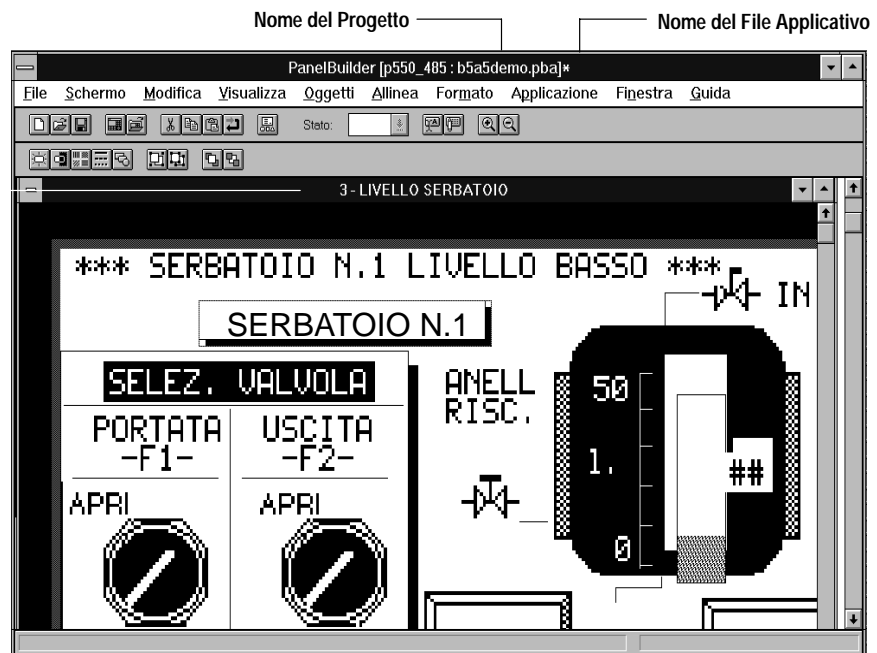
Un * dopo il nome del file applicativo nella barra titoli indica che l’applicazione è stata modificata ma non salvata.

Si è adesso pronti a creare oggetti di schermo. Il capitolo successivo fornisce un’introduzione su come lavorare con oggetti di schermo.

Apertura di Schermo Esistente

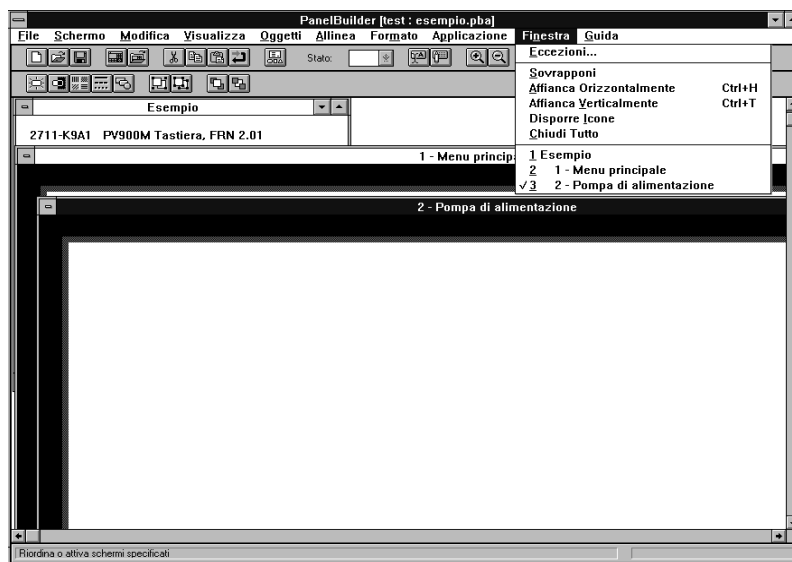
Per aprire uno schermo esistente nell’applicazione:

- Fare doppio clic su un nome di schermo nella finestra del file applicativo.
- Oppure selezionare uno schermo dalla finestra del file applicativo e fare clic su strumento Apri Schermo della barra strumenti.
- Oppure selezionare uno schermo dalla finestra del file applicativo e scegliere Apri dal menu Schermo.

Lo schermo si apre con il nome e il numero nella barra titoli.

Nome/Numero di Schermo

Apertura Schermi Multipli

È possibile aprire diversi schermi nello spazio di lavoro. Forse si desidera copiare o spostare oggetti da uno schermo all’altro o si potrebbe avere la necessità di accedere ad informazioni su un altro schermo.

Ciascuno schermo aperto si sovrappone allo schermo precedente e PanelBuilder aggiunge il nome dello schermo al menu Finestre. L’ultimo schermo aperto è quello che diventa attivo. Un segno di spunta (✓) compare accanto allo schermo attivo. La barra titoli dello schermo attivo è anche evidenziata.

Per aprire diversi schermi applicativi in un’applicazione:

1. Fare clic sul primo schermo che si desidera selezionare nella finestra del file applicativo, trascinare quindi il puntatore sull’ultimo schermo.

   Per annullare la selezione, fare clic su qualsiasi schermo nell’elenco.

   O fare clic sul primo schermo, premere e tener premuto il tasto MAIUSC, e fare clic sull’ultimo schermo che si desidera selezionare.

   Per annullare la selezione, rilasciare il tasto MAIUSC e fare clic su qualsiasi schermo.

2. Fare clic sullo strumento Apri Schermo della barra strumenti.

   Oppure Scegli Apri dal menu Schermo.

   Gli schermi selezionati si aprono.

Importante: Troppi schermi aperti possono risultare in messaggio di insufficienti risorse di Windows e insufficiente memoria, e potrebbe rallentare l’aggiornamento di schermo. Chiudere il file applicativo e qualsiasi programma di Windows aperto. Aprire gli schermi uno alla volta.

Attivazione di uno Schermo

Quando sono aperti diversi schermi è attivo solo uno schermo, cioè quello con la barra titoli evidenziata.

Per attivare uno schermo:

- Scegliere uno schermo dalla parte sottostante del menu Finestre.
- O fare clic dovunque nello schermo.

Un segno di spunta (✓) compare accanto a un nome di schermo quando è attivo e la barra titoli viene evidenziata.

Disposizione degli Schermi Aperti

Sovrapporre gli schermi diagonalmente sullo spazio di lavoro con visibile la barra titoli di ciascun schermo, o allineare affiancandoli orizzontalmente o verticalmente.

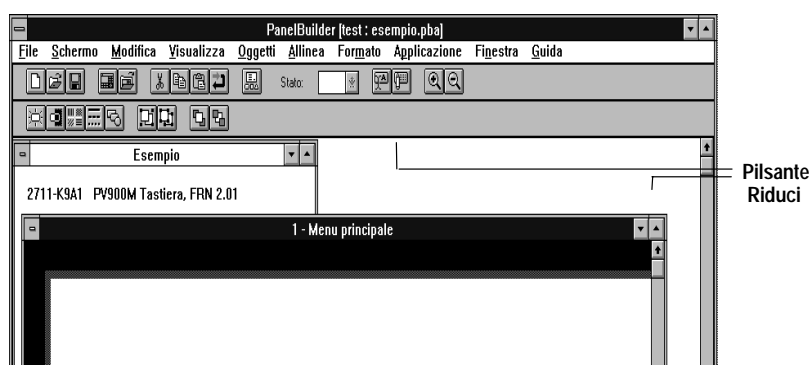
Per disporre gli schermi aperti:

Scegliere Sovrapporre, Affianca Orizzontalmente o Affianca Verticalmente dal menu Finestre.

Riduzione di Schermi a Icona

File applicativi e schermi possono essere ridotti a icona lasciando più spazio nell'area di lavoro ma allo stesso tempo mantenendoli disponibili.

Per ridurre un file aperto o uno schermo a icona:

Fare clic sul pulsante Riduci della finestra.

Il file applicativo e gli schermi vengono ridotti a icona come mostrato qui sotto.

Per riaprire una schermo o un file, fare doppio clic sull'icona.

Per distanziare uniformemente le icone sulla parte inferiore dell'area di lavoro, scegliere Disponi Tutto dal menu Finestre.

Chiusura degli Schermi

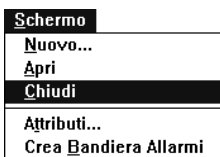
Una volta finito con uno schermo applicativo, lo si chiude. Gli schermi vengono automaticamente salvati quando si salva l'applicazione.

Per chiudere uno schermo applicativo:

- Scegliere Chiudi dal menu schermo.
- O fare doppio clic nella casella menu-comando sullo schermo.

Lo schermo si chiude lasciandovi nell'area di lavoro di PanelBuilder.

Per chiudere tutti gli schermi applicativi aperti:

Scegliere Chiudi Tutto dal Menu Finestre.

Modifica degli Attributi di Schermo

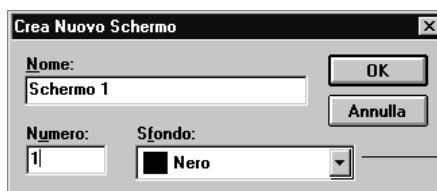
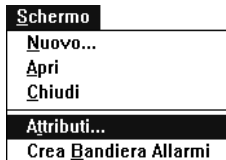
Utilizzare il comando Attributi sul menu Schermo per:

- rinominare uno schermo
- rinumerare uno schermo
- modificare il colore di sfondo dello schermo (solo terminali a colori)

Per modificare gli attributi di uno schermo:

1. Dalla finestra del file applicativo, selezionare uno schermo da rinominare.

   Oppure attivare uno schermo aperto.

2. Scegliere Attributi dal menu Schermo.

3. Nella casella Nome, digitare un nuovo nome di schermo (massimo di 32 caratteri).
4. Accettare il numero nella casella Numero o immetterne uno nuovo.
5. Nella casella Sfondo, selezionare un altro colore per lo sfondo dello schermo. Viene visualizzato il colore attuale.
6. Fare clic sul pulsante OK .

   Il nuovo nome e numero di schermo apparirà nella barra titoli dello schermo e nella finestra del file applicativo.

Eliminazione Schermi

Utilizzare il comando Elimina Schermo per rimuovere schermi da un file applicativo senza copiarli negli appunti.

Per eliminare schermi:

1. Dalla finestra del file applicativo, selezionare gli schermi da eliminare.
2. Scegliere Elimina Schermo dal menu Modifica.

   Gli schermi sono rimossi dalla finestra del File Applicativo.

I numeri degli schermi eliminati vengono utilizzati quando si creano nuovi schermi.

Copia degli Schermi in un'Applicazione

Questa sezione mostra come copiare schermi in un'applicazione utilizzando i comandi Copia e Incolla del menu Modifica.

Per copiare uno schermo in un'applicazione:

1. Selezionare lo schermo da copiare dalla finestra del file applicativo.

2. Fare clic sullo strumento Copia della barra strumenti oppure Scegli Copia Schermo dal menu Modifica.

   Il PanelBuilder copia lo schermo negli appunti.

3. Fare clic sullo strumento Incolla della barra strumenti oppure scegliere Incolla Schermo dal menu Modifica.
4. Il PanelBuilder incolla lo schermo nella finestra del file applicativo a numero di schermo più basso disponibile.

Nell'esempio seguente, lo schermo 2– Pompa di Alimentazione è copiata su schermo 5 con lo stesso nome di schermo.

Utilizzare il comando Attributi sul menu Schermo per modificare il nome dello schermo copiato.

Copia degli Schermi su un’Altra Applicazione

Questa sezione mostra come copiare schermi da un’applicazione a un’altra utilizzando i comandi Copia e Incolla del menu Modifica. Nell’area di lavoro può essere aperta solo un’applicazione ma si possono eseguire diverse sessioni di PanelBuilder.

Vedere pagina 6–17 per avere dettagli su come copiare o spostare uno schermo su un’applicazione creata per un tipo diverso di terminale.

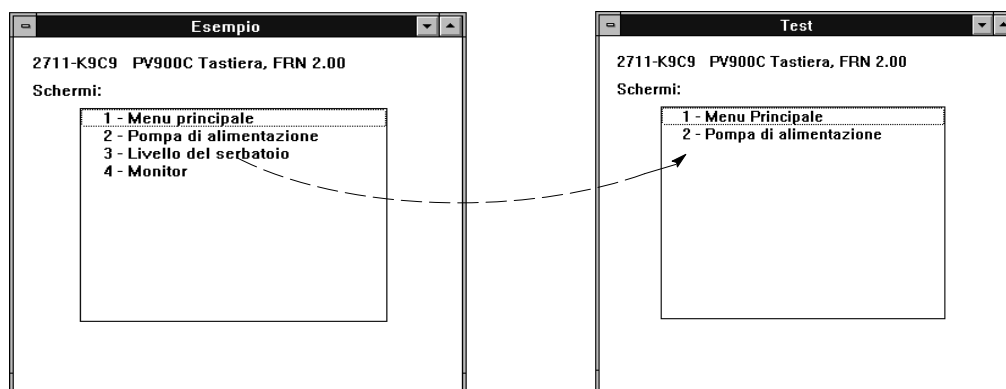
Per copiare schermi da un’applicazione a un altra:

1. Selezionare gli schermi da copiare dalla finestra del file applicativo.
2. Fare clic sullo strumento Copia della barra strumenti oppure Scegli Copia Schermo dal menu Modifica.

   Il PanelBuilder copia gli schermi negli appunti.
3. Salvare il file applicativo (quando necessario).
4. Chiudere il file applicativo.

   Oppure iniziare un’altra sessione di PanelBuilder.
5. Aprire il file applicativo che deve ricevere lo schermo.
6. Fare clic sullo strumento Incolla della barra strumenti o scegliere Incolla Schermo dal menu Modifica.
7. Il PanelBuilder incolla lo schermo nella finestra del file applicativo dell’applicazione di destinazione con lo stesso numero e nome.

   Se il numero di schermo esiste nell’applicazione di destinazione, lo schermo verrà assegnato al successivo numero disponibile.

Nell’esempio seguente, lo schermo Pompa di Alimentazione viene copiato dal file applicativo Esempio al file applicativo Test.

Spostare Schermi ad un’Altra Applicazione

Questa sezione mostra come spostare schermi da un’applicazione a un’altra utilizzando i comandi Taglia e Incolla sul menu Modifica. Nell’area di lavoro può essere aperta solo un’applicazione ma si possono eseguire sessioni diverse di PanelBuilder.

Vedere pagina 6–18 sui dettagli su quando si copia o si sposta uno schermo su un’applicazione creata per un tipo diverso di terminale.

Per spostare schermi da un’applicazione a un altra:

1. Selezionare gli schermi da spostare dalla finestra del file applicativo.

2. Fare clic sullo strumento Taglia della barra strumenti oppure scegliere Taglia Schermo dal menu Modifica.

   PanelBuilder rimuove lo schermo dal file e lo mette sugli appunti.

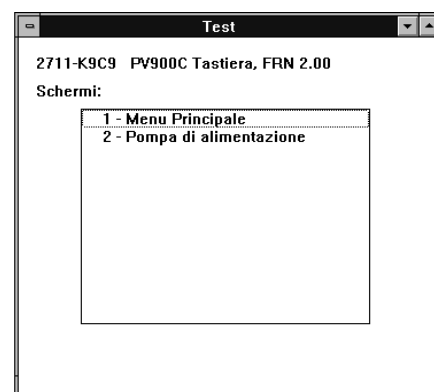
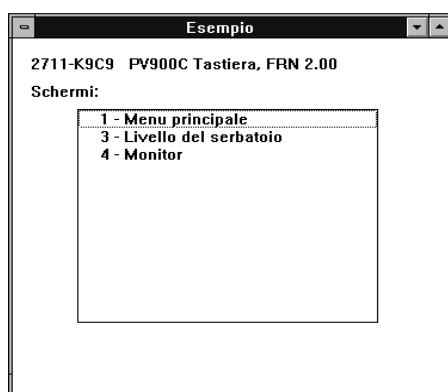
3. Salvare il file applicativo (quando necessario).
4. Chiudere il file applicativo.

   Oppure iniziare un’altra sessione di PanelBuilder.

5. Aprire il file applicativo che deve ricevere lo schermo.

6. Fare clic sullo strumento Incolla della barra strumenti oppure scegliere Incolla Schermo dal menu Modifica.
7. Il PanelBuilder incolla lo schermo nella finestra del file applicativo dell’applicazione di destinazione con lo stesso numero e nome.

   Se il numero di schermo esiste nell’applicazione di destinazione, lo schermo verrà assegnato con il successivo numero disponibile.

Nell’esempio qui sotto, lo schermo Pompa di Alimentazione viene spostato dall’applicazione Esempio a quella di Test utilizzando il numero più basso disponibile.

Conversione di Schermi Copiati

Conversione da Schermo Tattile a Tastiera

Quando si copiano o si spostano schermi da un'applicazione a schermo tattile ad una di tastiera, è necessario assegnare l'ingresso dei tasti di funzione agli oggetti di schermo.

Conversione da un tipo di terminale a un altro

Quando si copia o si sposta uno schermo creato per un terminale differente (es: da 900 a 550), è possibile che si debba ridimensionare o regolare la posizione degli oggetti sullo schermo incollato.

Conversione da un altro protocollo di comunicazione

Quando si copia o si sposta uno schermo su un'applicazione che utilizza protocollo differente di comunicazione (es: da Remore I/O a DH-485), è necessario aggiornare appropriatamente l'impostazione del terminale e dei tag.

Conversione da monocromatico a colori o a toni di grigio

Se si copia o si sposta uno schermo da un'applicazione monocromatica ad una a colori o a toni di grigio, si aprirà la seguente finestra di dialogo.

Sarà chiesto di fornire i seguenti colori:

- il colore di sfondo dello schermo (il colore predefinito è nero)
- il colore di primo piano degli oggetti di schermo (il colore predefinito è bianco)
- il colore di sfondo degli oggetti (il colore predefinito è nero)

Selezionare i colori desiderati e fare clic su OK. Lo schermo viene incollato nell'applicazione a colori o a toni di grigio utilizzando i colori specificati.

Da Colore a Monocromatico

Se si copia o si sposta uno schermo da un'applicazione a colori a un'applicazione monocromatica, tutti i colori vengono tolti dallo schermo.

- lo sfondo di schermo diventa bianco
- i colori più chiari diventano bianchi
- i colori più scuri diventano neri
- bitmap a colori vengono convertite a bitmap monocromatiche

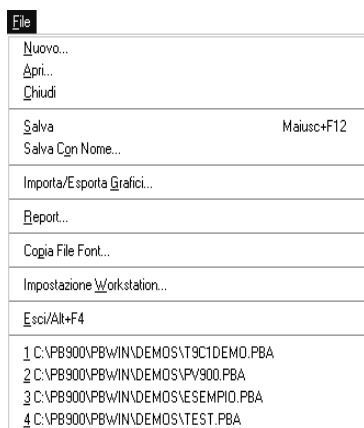
Le dimensioni dei testi vengono inoltre convertite ad una dimensione più grande per le applicazioni monocromatiche. Si raccomanda di ridimensionare il testo.

Conversione da Colori a Toni di Grigio

Quando si copia o si sposta uno schermo da un'applicazione a colori ad una di toni di grigio, tutti i colori vengono rimossi dallo schermo.

- i colori sono convertiti alla più vicina sfumatura di grigio
- le bitmap a colori sono convertite in bitmap a toni grigio

Inoltre, le dimensioni del testo sono convertite in modo che il carattere corrisponda il più possibile nella nuova applicazione. Si può dover ridimensionare il testo.

Salvataggio Applicazioni

Il menu File fornisce due comandi per salvare un'applicazione.

- Utilizzare il comando **Salva** per salvare l'applicazione nell'unità e directory predefinite sovrascrivendo la versione precedente.
- Utilizzare il comando **Salva Con Nome** per salvare un'applicazione revisionata con nuovo nome per fare in modo che la versione precedente non venga sovrascritta.

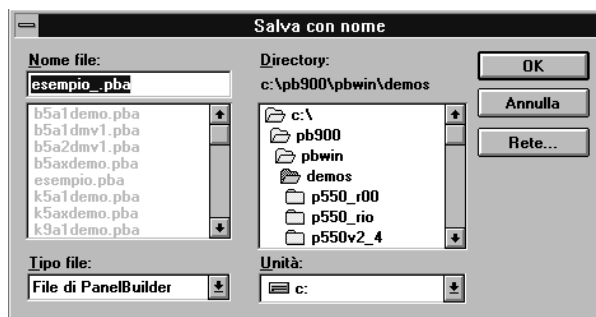
La prima volta che viene salvata un'applicazione, il dialogo Salva Con Nome si apre per nominare il file.

Per salvare un file applicativo esistente:

- Fare clic sullo strumento Salva File della barra strumenti.
- Oppure scegliere Salva dal menu File.

Il PanelBuilder sostituisce la versione precedente dell'applicazione nel disco con nuova versione. Si crea anche un file di backup.

Per salvare un'applicazione nuova o esistente con nuovo nome:

1. Scegliere Salva Con Nome dal menu File.

Quando si salva l'applicazione per la prima volta, il nome predefinito del file è di 8 caratteri ricavati dal nome dell'applicazione.

2. Nella casella Nome File, accettare il nome predefinito oppure immette un altro nome da 1 a 8 caratteri. Il PanelBuilder aggiunge automaticamente il tipo di file .PBA al nome.

   Nota: È possibile salvare il file con un altro tipo di file. Non utilizzare .PVA che è il file convertito che gira nel terminale.

   Per salvare il file in un'altra directory, selezionare una cartella. Per selezionare un'altra unità, fare clic sul nome dell'unità nella casella Unità.

3. Fare clic sul pulsante OK.

Il nome con cui si salva l'applicazione diventa il nome predefinito per l'operazione successiva di salvataggio (Salva o Salva Con nome) Viene anche creato un file di backup con lo stesso nome di file e tipo di file .BAK.

Il PanelBuilder traccia la data/ora e la versione di un'applicazione quando è stata salvata. Queste informazioni sono disponibili scegliendo Descrizione dal menu Applicazione.

Chiusura di un’Applicazione

Il comando Chiudi nel menu File chiude il file applicativo lasciandoti nell’area di lavoro di PanelBuilder.

Per chiudere un file applicativo:

- Scegliere Chiudi dal menu File.
- O fare doppio clic nella casella menu-controllo della finestra del file applicativo.

Se sono state fatte delle modifiche sull’applicazione dopo l’ultimo salvataggio, Il PanelBuilder dà l’opzione di salvare il file prima di chiuderlo.

Uscita da PanelBuilder

Il comando Esci del menu File fa uscire da PanelBuilder e ritorna al desktop di Windows. Si chiudono tutte le applicazioni aperte.

Per uscire dal PanelBuilder:

- Scegliere Esci dal menu File.
- O fare doppio clic sulla casella menu–controllo della finestra del file applicativo.

Se delle applicazioni sono aperte e non modificate, vengono chiuse automaticamente.

Se sono state fatte delle modifiche sull’applicazione dall’ultimo salvataggio, il PanelBuilder dà l’opzione di salvare il file prima di chiuderlo.

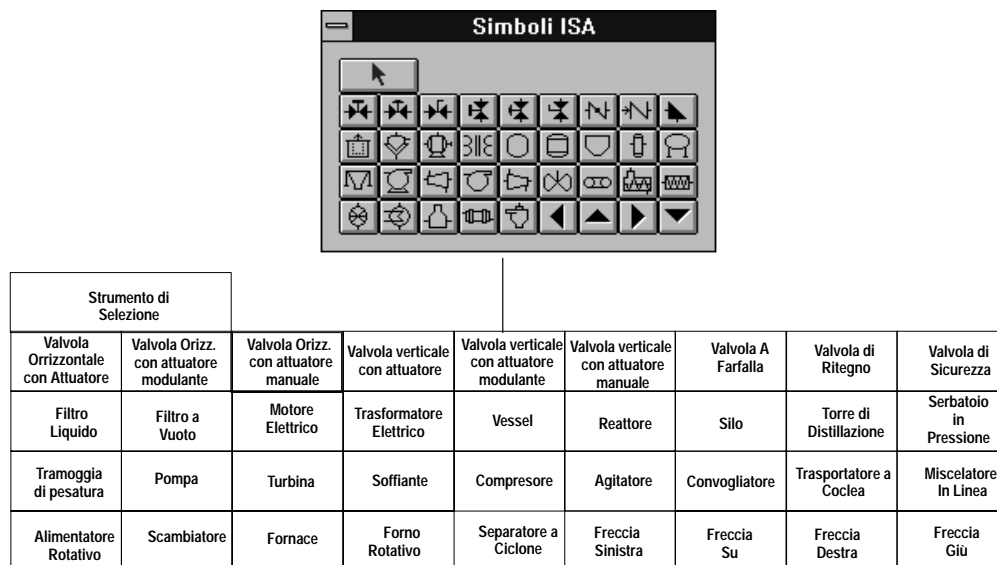
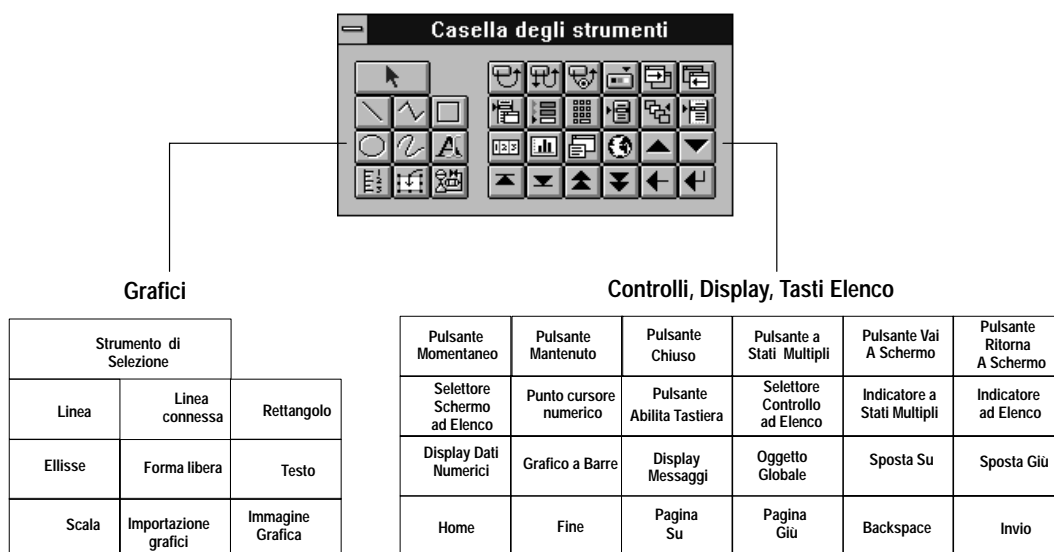
Lavorare con gli Oggetti

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo contiene i seguenti paragrafi:

Accesso agli oggetti

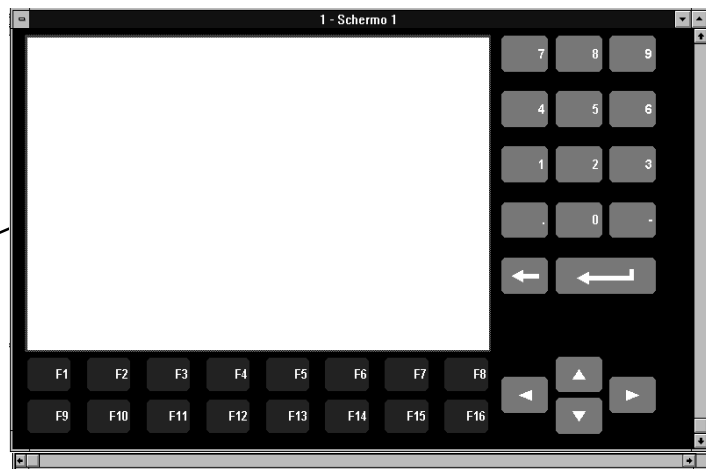
Si può accedere a tutti gli oggetti (controlli, display, grafici, simboli ISA) dal menu Oggetti o dalla casella strumenti.

Le caselle strumenti si attivano e disattivano dal menu Visualizza.

Puntatore Disegno

Gli oggetti possono essere collocati nell’area di visualizzazione dello schermo applicativo o su un tasto di funzione, a seconda del tipo di terminale.

Quando si seleziona un oggetto e si sposta il mouse in una qualsiasi di queste aree, il puntatore del mouse diventa un simbolo a croce (+). Questo simbolo indica dove appare l’oggetto quando lo si posiziona e assiste nel posizionamento e nell’allineamento.

Il puntatore ritorna a dopo l’uscita dal modo oggetto.

Se spostato su un’area illegale dello schermo, il simbolo a croce cambia a .

Creazione oggetti in area di visualizzazione

Gli oggetti vengono creati nell'area di display utilizzando lo stesso sistema.

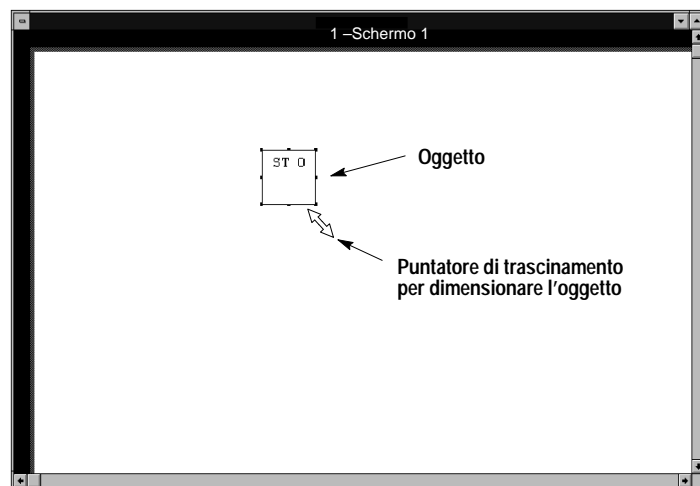
Per creare un oggetto nell'area di display:

1. Creare un oggetto dal menu Oggetti.

Oppure fare clic sullo strumento appropriato della casella strumenti.

2. Posizionare il puntatore (+) dove si desidera collocare l'oggetto.

3. Fare clic sul pulsante sinistro del mouse per collocare la dimensione predefinita.

Oppure tener premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinare il puntatore per dimensionare l'oggetto. Rilasciare il mouse quando l'oggetto è di dimensione corretta. L'oggetto viene automaticamente selezionato.

4. Per posizionare un altro oggetto dello stesso tipo, spostare il puntatore in una nuova area e ripetere il punto 3.

5. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo dell'oggetto.

Oppure fare clic sullo strumento di selezione nella casella strumenti.

Oppure premere il tasto ESC.

Per ogni oggetto posizionato sullo schermo, la barra stati mostra:

- Il numero di ID dell'oggetto (assegnato da PanelBuilder)
- Le coordinate X e Y dell'angolo sinistro in alto (in pixel). Le coordinate vengono riferite dall'angolo sinistro in alto del display (x=0, y=0).
- Larghezza e altezza di un oggetto (in pixel)
- Tipo di oggetto (elemento destro della barra stati)

ID Oggetto: 4427 x=494 y= 90 larghezza= 52 altezza= 60 | Pulsante di Comando Momentaneo

Allineamento oggetti

Sono disponibili due griglie per dimensionare ed allineare oggetti:

- Griglia tattile (disponibile solo su terminali con schermo tattile)
- Griglia a schermo

Griglia tattile

I terminali con schermo tattile utilizzano una griglia tattile per allineare oggetti di controllo (pulsanti di controllo, di schermo, abilita tastiera) con le celle tattili. Gli oggetti dei pulsanti vengono spostati e dimensionati in incrementi di celle tattili. Il pulsante predefinito occupa 4 (2 x 2) celle tattili ma può essere dimensionato diversamente.

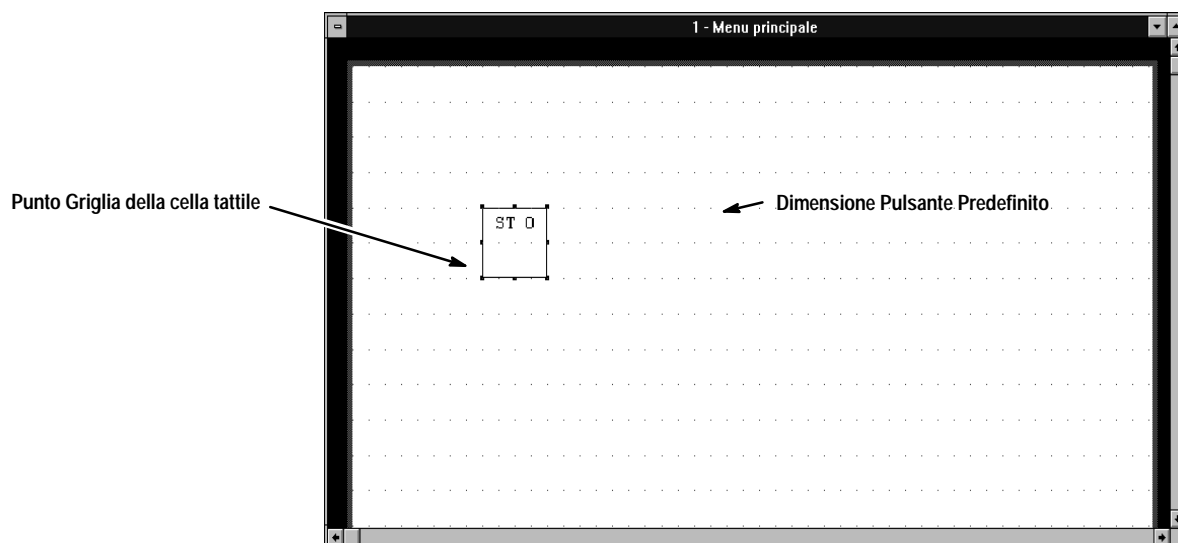
La griglia tattile è presente in ogni schermo ma è visibile solo quando è attivata.

La griglia tattile non controlla il posizionamento di grafici o degli oggetti di display che possono essere posizionati in qualsiasi parte dello schermo. Utilizzare la griglia a schermo per allineare grafici e display.

Per mostrare la griglia tattile:

Scegliere Griglia Tattile dal menu Allinea.

Un segno di spunta (✓) compare accanto a Griglia Tattile quando è attivata. Scegliendo Griglia Tattile di nuovo la griglia viene nascosta.

Su terminali PanelView 900/1000/1400 con Schermo Tattile, la griglia tattile contiene 384 (24 x 16) celle tattili. Su terminali PanelView 550/600 con Schermo Tattile e a Tastiera, la griglia tattile contiene 128 (16 x 8) celle tattili.

Griglia dello schermo

I terminali a tastiera utilizzano una griglia di schermo per posizionare oggetti. Si può attivare o disattivare la griglia e dimensionarla in incrementi di pixel. La caratteristica Muovi su Griglia forza ciascun oggetto all'intersezione più vicina della griglia.

Su terminali con schermo tattile, utilizzare la griglia di schermo per posizionare grafici e display. Gli oggetti di controllo vengono allineati utilizzando la griglia tattile.

Per mostrare la griglia:

Scegliere Griglia dal menu Allinea. La griglia viene visualizzata con gli attributi attuali.

Un segno di spunta (✓) appare accanto a Griglia quando attiva. Scegliere Griglia di nuovo per nasconderla.

Per allineare oggetti sulla griglia:

Scegliere Muovi su Griglia dal menu Allinea.

Un segno di spunta (✓) appare accanto al comando quando attivo. Scegliere Muovi su Griglia di nuovo per disattivare la caratteristica.

Per ridimensionare la griglia:

1. Scegliere Attributi Griglia dal menu Allinea.

   La casella dialogo Spaziatura Griglia si apre mostrando la dimensione attuale della griglia in pixel, sulle assi X e Y.

   - La griglia predefinita per terminale PV550 è 8 x 8.
   - La griglia predefinita per terminale PV600 è 10 x 29.
   - La griglia predefinita per terminale PV900 monocromatico è 13 x 25.
   - La griglia predefinita per terminale PV900/PV1000 a colori e a toni di grigio è 13 x 30.
   - La griglia predefinita per terminale PV1400 a colori è 33 x 37.

2. Per aumentare o diminuire lo spazio delle linee di griglia sull'asse-X, fare clic sulla freccia su o giù accanto alla casella X.

   Oppure digitare un numero. Un valore di 13 crea linee di griglia orizzontali ogni 13 pixel.

3. Per aumentare o diminuire lo spazio della griglia sull'asse-Y, fare clic sulla freccia su o giù della casella Y.

   Oppure digitare un numero nella casella. Un valore di 25 crea linee di griglia verticali ogni 25 pixel.

4. Fare clic sul pulsante OK.

Creare Oggetti su Tasti di Funzione

Se lo spazio di schermo è limitato, i pulsanti di oggetto possono essere posizionati su tasti di funzione. I tasti di funzione possono essere riassegnati utilizzando il Set di Etichette per Tasti di Funzione dell'apposito terminale.

I seguenti oggetti possono essere posizionati su un tasto di funzione:

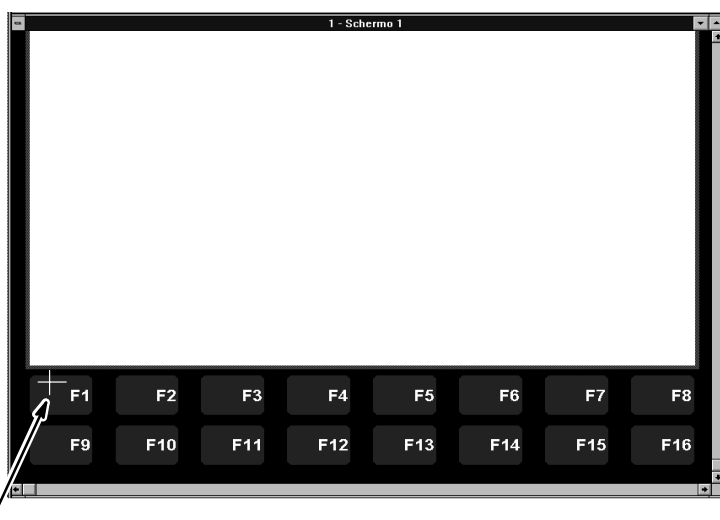
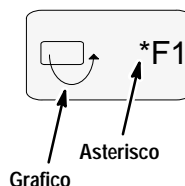
- Controlli a pulsante (momentanei, mantenuti, agganciati, stati multipli)
- Pulsanti selettore a schermo (Vai A e Ritorna)
- Pulsante abilita tastiera
- Pulsanti Allarme, Registro Allarmi e pulsanti Stampa Registro
- Tasti ad Elenco

Per creare un oggetto su un tasto di funzione:

1. Scegliere un oggetto dal menu Oggetti.

   O fare clic sullo strumento appropriato della casella strumenti.

2. Posizionare il puntatore (+) su un tasto di funzione e fare clic sul pulsante sinistro del mouse.

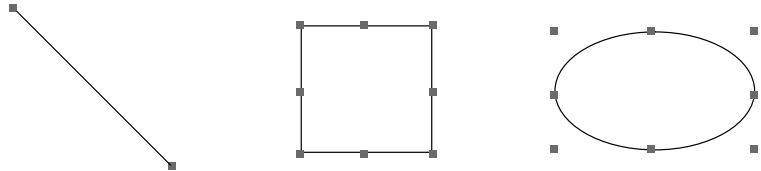
   Se il tasto di funzione è già stato assegnato ad un oggetto, il puntatore cambia a simbolo ⃠. Riposizionare il puntatore su un altro tasto.

   Sul tasto di funzione appare un grafico che mostra il tipo di oggetto. Accanto al numero di tasto appare anche un asterisco.

3. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo dell'oggetto.

   O fare clic sullo strumento di selezione nella casella strumenti.

Selezione degli Oggetti

Prima di spostare, dimensionare o formattare un oggetto si deve selezionarlo. Una volta selezionato appare con “maniglie”.

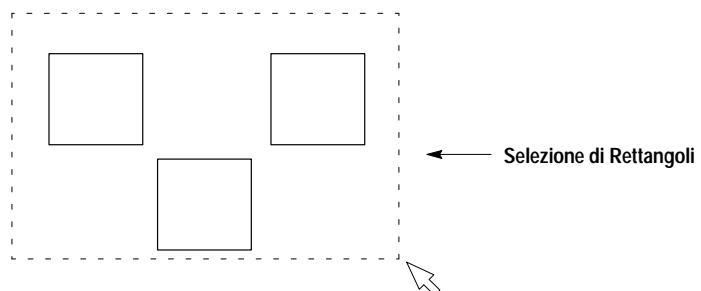
Per selezionare un oggetto:

Posizionare il puntatore del mouse da qualsiasi parte sull’oggetto e premere il pulsante sinistro del mouse. Le maniglie appaiono sull’oggetto.

Una linea ha una “maniglia” su ciascuna estremità. I rettangoli e i quadrati hanno “maniglie” fuori i bordi. Altri oggetti (ellissi e cerchi) hanno “maniglie” attorno a una casella di limitazione invisibile.

Per deselezionare un oggetto:

- Posizionare il puntatore fuori dell’oggetto e premere il pulsante sinistro del mouse.
- Oppure selezionare un altro oggetto.

Per selezionare diversi oggetti:

1. Posizionare il puntatore sopra e a sinistra degli oggetti da raggruppare.
2. Premere il pulsante sinistro del mouse e trascinare una selezione di rettangoli attorno agli oggetti.

3. Rilasciare il pulsante del mouse.

Un altro modo per selezionare diversi oggetti è quello di tenere premuto il tasto MAIUSC e fare clic su ciascun oggetto. Per aggiungere o rimuovere un oggetto dalla selezione, tener premuto il tasto MAIUSC e fare clic sull’oggetto.

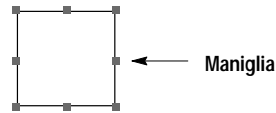
Per selezionare tutti gli oggetti:

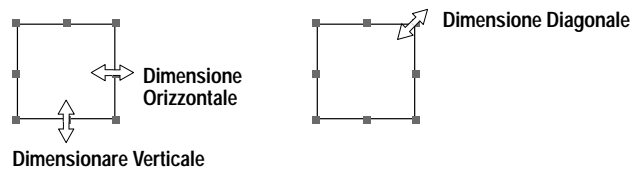
Scegliere Seleziona Tutto dal menu Modifica.

Le “maniglie” appaiono su tutti gli oggetti per mostrare che sono stati selezionati.

Dimensionamento Oggetti

Per dimensionare un oggetto:

1. Selezionare l’oggetto facendo clic su un’area qualsiasi dell’oggetto.
   Le “maniglie” appaiono sull’oggetto.

2. Posizionare il puntatore su una delle maniglie.

   Il puntatore cambia per mostrare la direzione di come si può dimensionare l’oggetto.

3. Premere il pulsante sinistro del mouse e trascinare la maniglia.

   L’oggetto si allunga dal punto di partenza alla posizione del puntatore, si allunga e contrae durante lo spostamento del mouse.

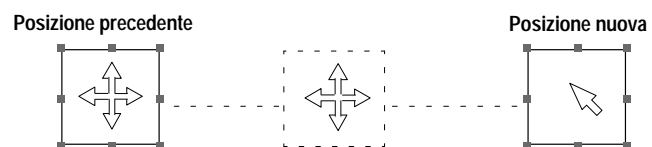
Il punto di partenza è la “maniglia” opposta a quella che si sceglie, che non si sposta durante il dimensionamento degli oggetti.

4. Rilasciare il pulsante del mouse quando l’oggetto è alla dimensione giusta.

Oggetti con grafici interni non possono essere resi più piccoli del grafico.
Potrebbe essere necessario spostare o cancellare il grafico interno per dimensionare l’oggetto correttamente.

Spostamento Oggetti

Per spostare un oggetto:

1. Spostare il puntatore in qualsiasi area nell’oggetto.
2. Tener premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinare l’oggetto alla sua nuova posizione. Il puntatore cambia per mostrare che si sta spostando l’oggetto. Una sagoma appare mentre si trascina l’oggetto.

3. Rilasciare il pulsante del mouse.

Raggruppare e Separare Oggetti

Gli oggetti possono essere raggruppati per spostarli o modificarli in gruppo. Quando si spostano oggetti in un gruppo, questi mantengono le loro posizioni relative alle altre. Gli oggetti raggruppati rimangono insieme fino a che non vengono separati.

Un oggetto globale può consistere di oggetti raggruppati. Si può raggruppare, ad esempio, un grafico a barre, una scala e la legenda della graduazione, e quindi definire il gruppo come oggetto globale facendo doppio clic sul gruppo. Il dialogo Opzioni si apre per dare la possibilità di creare un oggetto globale.

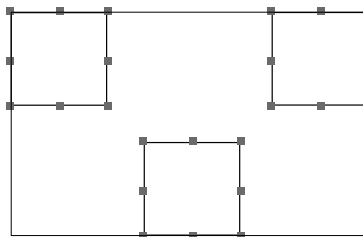
Per raggruppare una serie di oggetti:

1. Selezionare gli oggetti da raggruppare.

   Le “maniglie” appaiono su tutti gli oggetti selezionati.

2. Fare clic sullo strumento Raggruppa della barra strumenti.

   Oppure scegliere Raggruppa dal menu Modifica.

   Una sagoma appare fuori degli oggetti raggruppati.

Selezionando un oggetto qualsiasi si seleziona tutto il gruppo. Una volta selezionato un gruppo, gli oggetti possono essere spostati, tagliati/copiati/incollati o cancellati con singola operazione. Si può anche dimensionare un oggetto selezionato mantenendo il suo stato di gruppo.

Per separare una serie di oggetti raggruppati:

1. Selezionare il gruppo.

2. Fare clic sullo strumento Separa della barra strumenti.

   Oppure scegliere Separa dal menu Modifica.

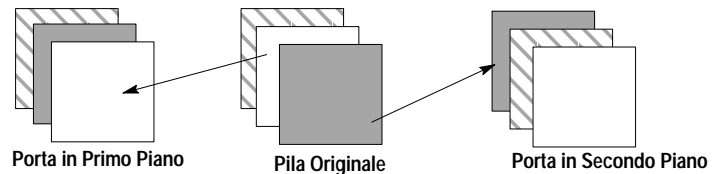
   Gli oggetti sono quindi separati di nuovo. Deselezionare il gruppo prima di selezionare solo un oggetto.

PanelBuilder memorizza l’ultimo gruppo assemblato. Per riassemblare un precedente gruppo di oggetti scegliere Riaggruppa dal menu Modifica.

Sovrapposizione Oggetti

Modifica

Annulla	Ctrl+Z
Taglia	Ctrl+X
Copia	Ctrl+C
Incolla	Ctrl+V
Elimina	Canc
Seleziona Tutto	
Porta in Primo Piano	
Porta in Secondo Piano	
Porta Oggetti Dinamici in Primo Piano	
Raggruppa	
Separa	
Raggruppa di Nuovo	
Utilizza Testo Esistente...	
Attributi degli Oggetti...	
Imposta colori predefiniti dell'oggetto	

È possibile cambiare l'ordine in cui gli oggetti sono sovrapposti. Gli oggetti possono essere sovrapposti l'uno sopra l'altro e si può cambiare l'ordine della sequenza in cui appaiono.

Per portare un oggetto davanti alla sovrapposizione:

1. Selezionare un oggetto.

2. Fare clic sullo strumento Porta in Primo Piano della barra di formato.

   Oppure scegliere Porta in Primo Piano dal menu Modifica.

Per mandare un oggetto dietro la sovrapposizione:

1. Selezionare l'oggetto.

2. Fare clic sullo strumento Sposta Indietro della barra di formato.

   Oppure scegliere Sposta Indietro dal menu Modifica.

Utilizzare il comando Porta Oggetti Dinamici In Primo Piano per spostare tutti gli oggetti che interagiscono con un indirizzo di controllore davanti agli altri oggetti sullo schermo.

Zoom Avanti e Indietro

Visualizza

- √ Barra Strumenti
- √ Barra di Stato
- Casella Strumenti
- Simboli ISA
- Tavolozza Colori
- √ Posizione Bandiera Allarmi
- Tastiera
- Dimensione Intera
- Zoom Avanti
- Zoom Indietro

La visualizzazione dello schermo può essere aumentata o diminuita in modo che gli oggetti sembrino più grandi o più piccoli della loro dimensione reale. Modificando la visualizzazione si cambia solo l'apparenza degli oggetti e non la dimensione.

Per fare zoom avanti ovvero ingrandire la visualizzazione dello schermo:

- Fare clic sullo strumento Zoom Avanti della barra strumenti.
- Oppure scegliere Zoom Avanti dal menu Visualizza.

La visualizzazione può essere aumentata più volte. Se si parte da Dimensione Completa, la visualizzazione può aumentare ogni volta che si fa clic su Zoom Avanti.

Per fare zoom indietro ovvero ridurre la visualizzazione dello schermo:

- Fare clic sullo strumento Zoom Indietro della barra strumenti.
- Oppure scegliere Zoom Indietro dal menu Visualizza.

La visualizzazione può essere diminuita più volte. Se si parte da Dimensione Completa, la visualizzazione diminuisce ogni volta che si fa clic su Zoom Indietro.

Per ritornare lo schermo alle dimensioni normali, scegliere Dimensione Completa dal menu Visualizza.

Testo Interno dell’Oggetto

La maggior parte degli oggetti, una volta creati, contengono un testo interno predefinito. Il testo può variare a seconda del tipo di oggetto.

Il testo interno può essere modificato e può includere una variabile numerica, una variabie dell’ora o della data. Si può inoltre sostituire il testo con un grafico interno o includere un grafico con il testo.

Oggetto	Testi Interno	Note
Pulsanti Indicatore a Stati Multipli	ST 0	Il testo interno per i 2-stati dei pulsanti è ST 0 (Stato 0) e ST 1 (Stato 1). Per pulsanti a stati multipli, il testo può incrementare a ST 15 (Stato 15). Per indicatori a stati multipli, il testo può incrementare da ST 0 (Stato 0) a ST 1999 (Stato 1999).
Indicatore ad Elenco	ST 0 ST 1 ST 2	Il testo interno per gli indicatori ad elenco può incrementare da ST 0 (Stato 0) a ST 254 (Stato 254).
Selettore Controllo ad Elenco Standard Pilotato	S* S* S*	Il testo interno per i selettori controllo elenco può incrementare da ST 0 (Stato 0) a ST 254 (Stato 254). L’asterisco * significa che il testo supera la dimensione dell’oggetto. Ridimensionare l’oggetto.
Oggetti ad Ingresso Numerico Display Dati Numerici	#### ##	Il testo interno per l’ingresso numerico e la visualizzazione di oggetti è un segnaposto con variabile numerica (######). Il testo può essere aggiunto prima o dopo la variabile.
Oggetto Ingresso ASCII	#	Testo interno per un oggetto ad ingresso ASCII è una variabile segnaposto (#). Il testo può essere aggiunto prima o dopo la variabile.
Display Messaggi	MSG 0	Il testo interno per i display messaggi può incrementare da MSG 0 (Messaaggio 0) a MSG 1999 (Messaggio 1999).
Pulsante Vai A Schermo	VAi A	Il testo interno è Vai A
Pulsante Vai A Schermo di Config.	VAi A Conf.	Il testo interno è Vai A Schermo di Configurazione. L’asterisco significa che il testo supera la dimensione dell’oggetto. Ridimensionare l’oggetto.
Pulsante Ritorna	Ritor na	Il testo interno è Ritorna.
Selettore Elenco Schermi	S* S* S*	Il testo interno per i selettori elenco schermi può incrementare da ST 0 (Stato 0) a ST 254 (Stato 254). L’asterisco * significa che il testo supera la dimensione dell’oggetto. Ridimensionare l’oggetto.
Pulsante Stampa Allarme	Stampa	Il testo interno è Stampa.
Pulsante Annulla Allarme	Annul la	Il testo interno è Annulla.
Pulsante Riconoscimento Allarme	Ricon.	Il testo interno è Ricon.
Pulsante Riconosci Tutto	Ricon. Tutto	Il testo interno è Ricon Tutto.
Pulsante Annulla Elenco Allarmi	Annulla Elenco	Il testo interno è Annulla Elenco.
Pulsante Stampa Elenco Allarmi	Stampa Elenco	Il testo interno è Stampa Elenco.

Formattazione Oggetti

Oltre ad aggiungere testo interno e grafici ad oggetti, si possono applicare differenti opzioni di formattazione ad oggetti e testo inclusi i colori.

Per gli oggetti, si può:

- cambiare la forma
- cambiare il bordo
- cambiare il tipo di riempimento
- alternare il lampeggio on/off
- cambiare i colori di primo piano/sfondo
- alternare i colori di primo piano/sfondo

Per il testo, si può:

- cambiare la dimensione del testo
- cambiare l'allineamento del testo (a sinistra, a destra, al centro)
- alternare il lampeggio on/off
- cambiare i colori di primo piano/sfondo
- alternare i colori di primo piano/sfondo

Le opzioni di formattazione vengono applicate ad oggetti e a stati da:

- Il menu formatta o dalla barra Formatta (vedere Capitolo 17).
- La scheda di stato del dialogo oggetti (vedere pagina 7–15).

Impostazione colori predefiniti per oggetti

Su terminali a colori e a toni di grigio, si possono applicare colori predefiniti ad oggetti dello stesso tipo. Per esempio, se si desidera che tutti i pulsanti nell'applicazione usino gli stessi colori, si crea un pulsante, lo si modifica, e si usa quindi il comando Imposta Colore Predefinito dell'Oggetto. Tutti i nuovi pulsanti saranno quindi creati con i colori predefiniti.

1. Creare l'oggetto da utilizzare come colore predefinito per gli altri.
2. Modificare l'oggetto. Cambiare la linea o bordo, i colori e la dimensione. Se l'oggetto ha parecchi stati, configurare quelli differenti. Non si può aggiungere testo come valore predefinito.
3. Selezionare l'oggetto e scegliere Imposta Colore Predefinito dell'Oggetto dal menu Modifica.

Ciascun nuovo oggetto che si crea di questo tipo apparirà come quello appena creato.

Oppure se si vogliono applicare valori predefiniti usando un oggetto già esistente, selezionare l'oggetto e scegliere il comando Imposta Colore Predefinito dell'Oggetto.

I colori predefiniti rimangono in tutte le applicazioni e le sessioni di PanelBuilder.

Modifica Attributi di Oggetto

Modifica

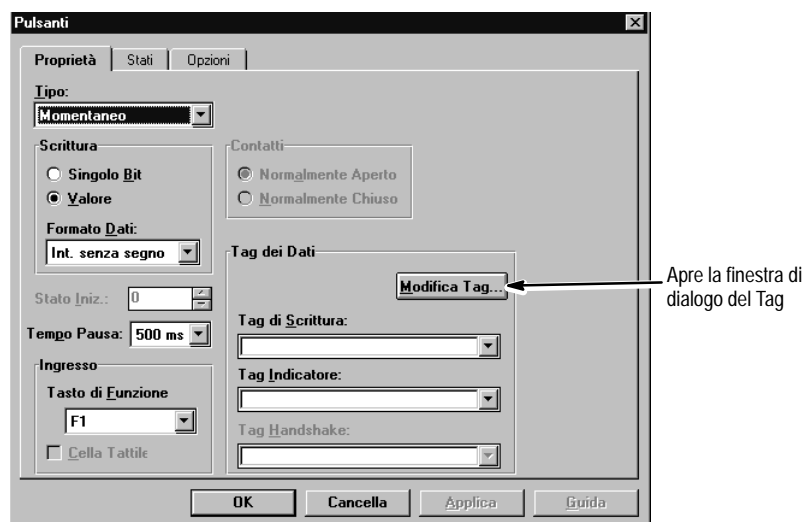
Annulla	Ctrl+Z
Taglia	Ctrl+X
Copia	Ctrl+C
Incolla	Ctrl+V
Elimina	Canc
Seleziona Tutto	
Porta in Primo Piano	
Porta in Secondo Piano	
Porta Oggetti Dinamici in Primo Piano	
Raggruppa	
Separa	
Raggruppa di Nuovo	
Utilizza Testo Esistente...	
Attributi degli Oggetti...	
Imposta colori predefiniti dell'oggetto	

Ciascun oggetto (eccetto grafici) ha attributi per definire la sua funzione. Visualizzare o modificare gli attributi aprendo il dialogo dell’oggetto.

Per visualizzare o modificare gli attributi di un oggetto:

- Fare doppio clic sull’oggetto.
- Oppure selezionare l’oggetto e fare clic sullo strumento Attributi dell’Oggetto.
- Oppure selezionare l’oggetto e scegliere Attributi dell’Oggetto dal menu Modifica.

La finestra che si apre avrà 2 o 3 schede a seconda se l’oggetto è a stati multipli o ad elenco.

Usare questa scheda:	Per:
Proprietà	Configurare i parametri operativi di un oggetto.
Stati	Configurare gli stati di un oggetto a stati multipli o ad elenco. Non appare per altri oggetti.
Opzioni	Immettere una descrizione per l’oggetto, segnalare l’oggetto per la selezione globale, o per nasconderne la visualizzazione.

Ciascuna finestra dell’oggetto ha gli stessi pulsanti di comando. Gli oggetti che non interagiscono con il controllore non hanno il pulsante Modifica Tag.

Premere:	Per:
OK	Salvare le modifiche e uscire dalla finestra.
Annulla	Uscire dalla finestra senza salvare le modifiche.
Modifica Tag	Aprire la finestra e visualizzare o immettere attributi per tag dei dati.

Configurazione Stati di Oggetti a Stati Multipli o ad Elenco

Gli stati per oggetti a stati multipli o ad elenco vengono configurati dal tabulatore Stati del dialogo oggetti.

Quando si fa clic sul tabulatore Stati in una finestra oggetti, si apre un foglio di calcolo. Ciascuno stato viene immesso come fila separata nel foglio di calcolo. I campi o celle in ciascuna riga configurano il testo per ciscuno stato e altri attributi di visualizzazione.

- per selezionare una riga, fare clic sul numero di riga.
- per selezionare una colonna, fare clic sull'intestazione della colonna.
- per selezionare una cella, fare clic sulla cella, o premere TAB oppure i tasti freccia.

I campi che appaiono in ciascuna riga cambiano a seconda se l'oggetto è a stati multipli o ad elenco.

Gli oggetti a stati multipli sono:

- pulsanti a 2-stati e a stati multipli
- indicatore a stati multipli
- display messaggi

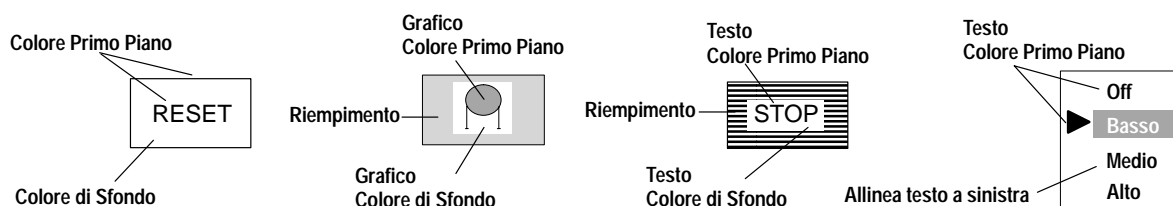
Gli oggetti ad elenco sono:

- selettore di controllo ad elenco
- selettore schermi ad elenco
- indicatore ad elenco

La tabella qui sotto mostra i campi che appaiono per oggetti a stati multipli e ad elenco. Quando si apre la scheda Stati, i campi sono organizzati in ordine di importanza. I campi che richiedono modifiche appaiono per primi, quelli opzionali dopo.

I campi che sono unici per un oggetto specifico sono discussi nel capitolo su cui si descrive l’oggetto.

Utilizzare questo Campo:①	Per:	Oggetti a Stati Mult.	Oggetti a Elenco
Riempimento Oggetto	Selezionare tipo di riempimento (da un elenco) per lo stato. Il campo Riempimento per oggetti con forma non rettangolare.	✓	
Lampeggio	Attivare o disattivare il lampeggio dello stato. Fare clic sulla casella per attivare o disattivare il lampeggio. Una ✕ nella casella indica che l’opzione lampeggio è attiva. La predefinizione è disattivata.	✓	
Primo Piano dello Oggetto	Selezionare un colore di primo piano (da un elenco) per lo stato dell’oggetto. Il colore predefinito è bianco.	✓	
Sfondo dell’Oggetto	Selezionare un colore di sfondo (da un elenco) per lo stato. Il colore predefinito è nero.	✓	
Grafico	Selezionare un grafico per lo stato. L’elenco dei grafici include simboli ISA e bitmap importate. Il Capitolo 17 mostra come posizionare un grafico.	✓	
Primo Piano del Grafico	Selezionare un colore di primo piano per il grafico inserito. Il colore predefinito è bianco.	✓	
Sfondo del Grafico	Selezionare un colore di sfondo per il grafico inserito. Il colore predefinito è blu.	✓	
ID del testo	Un numero unico assegnato alla stringa testo. Il numero viene automaticamente generato quando viene creato uno stato nuovo.	✓	✓
Testo	Definire la stringa testo interno per lo stato dell’oggetto. Il testo predefinito appare per ciascuno stato (ST 0, ST 1, ST 2). Si può inserire l’ora, la data o una variabile numerica nella stringa testo.	✓	✓
Dimensione del testo	Selezionare la dimensione della stringa testo. La dimensione predefinita dipende dal tipo di terminale. Per oggetti ad elenco, la selezione è applicabile a tutti gli stati nell’elenco.	✓	✓
Lampeggio Testo	Attivare o disattivare il lampeggio della stringa testo. Fare clic sulla casella per attivare o disattivare il lampeggio. Il valore predefinito è disattivato. Una ✕ nella casella indica che l’opzione lampeggio è attiva.	✓	✓
Sottolinea	Attivare o disattivare la sottolineatura della stringa testo. Fare clic sulla casella che sottolinea on o off. Il valore predefinito è off. Una ✕ nella casella indica che il sottolinea è attivo.	✓	✓
Allinea testo	Selezionare se il testo deve essere allineato a sinistra, a destra, o al centro nell’oggetto. Per gli oggetti ad elenco, la selezione è applicabile a tutto l’elenco. Il valore predefinito è sinistra.	✓	✓
Ritorno a Capo	Attivare o disattivare il ritorno a capo della stringa testo. Fare clic sulla casella per attivare o disattivare il ritorno a capo. Il valore predefinito è on. Una ✕ nella casella indica che il ritorno a capo è attivo. Con ritorno a capo attivato, il testo ritorna a capo alla fine di una parola invece di interrompersi nel mezzo.	✓	
Primo Piano del testo	Selezionare un colore di primo piano (da un elenco) per il testo interno. Per oggetti ad elenco, la selezione è applicabile a tutto l’elenco. Il colore predefinito è bianco.	✓	✓
Sfondo del testo	Selezionare un colore di sfondo (da un elenco) per l’area che contiene la stringa testo. Il colore predefinito è blu	✓	

① Celle che sono uniche per un oggetto non appaiono in questo elenco.

Operazioni di Stato

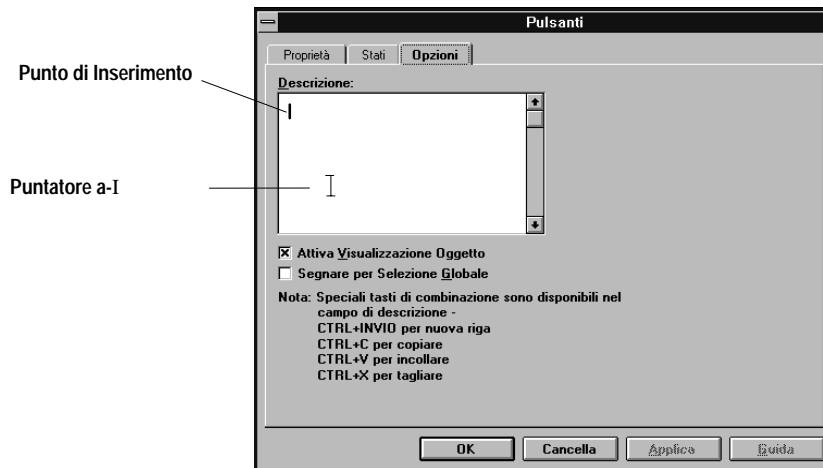
Le operazioni che possono essere eseguite su stati sono accessibili da un menu a comparsa. Per aprire il menu, tener premuto il pulsante destro del mouse o digitare CTRL+M.

Selezionare:	Per:
Taglia	Tagliare lo stato selezionato sugli appunti.
Copia	Copiare lo stato selezionato sugli appunti.
Incolla	Incollare la riga tagliata o copiata precedentemente dagli appunti.
Inserisci e Incolla	Per incollare lo stato copiato o tagliato sopra la riga attuale.
Aggiungi Stato	Aggiungere un nuovo stato dopo l’ultimo stato. Il nuovo stato è creato con valori predefiniti dallo stato 0.
Inserisci Stato	Inserire uno stato sopra la riga attuale.
Elimina Stato	Rimuovere permanentemente lo stato selezionato.
Sposta Stato Sù	Sposta lo stato selezionato sù di una riga.
Sposta stato Giù	Sposta lo stato selezionato giù di una riga.
Variabile Incorporata	Aprire un sottomenu per inserire l’ora, la data o una variabile numerica nel campo Testo. Un segnaposto è inserito nel testo per la variabile. /*T*/ Segnaposto dell’Ora /*D*/ Segnaposto della Data /*V:12 NOFILL FIX:0*/ Segnaposto Numerico L’ora e la data sono formattate secondo le impostazioni nel dialogo Impostazione Terminale. Un dialogo si apre (pagina 17–14) quando viene selezionata Variabile, dando la possibiltà di formattare la variabile numerica. Il segnaposto viene aggiornato con il formato specificato (/*V:6 NOFILL FIX:0*/). Per modificare una variabile numerica, selezionare il segnaposto e scegliere Modifica Variabile dal menu Variabile Incorporata.
Utilizza Testo Esistente	Aprire Utilizza Testo Esistente (nel modo solo lettura) dando la possibilità di utilizzare un messaggio già esistente nell’applicazione. Vedere il Capitolo 18 per avere ulteriori informazioni.
Nuovo ID di Testo	Cambiare il numero di messaggio associato con il testo per la riga attuale e per il prossimo numero disponibile.

Immettere una Descrizione per l’Oggetto

È possibile immettere una descrizione per un oggetto dalla scheda Opzioni della finestra Oggetti. Le descrizioni possono essere immesse per tutti gli oggetti eccetto i grafici. La descrizione appare nel report dell’applicazione.

Per immettere una descrizione per un oggetto:

1. Fare clic sul tabulatore Opzioni dal dialogo dell’oggetto selezionato.

Il punto di inserimento appare all’inizio della casella Descrizione. È possibile spostare il punto di inserimento spostando il puntatore a I o utilizzando i tasti freccia. Quando si usa la barra di scorrimento, il punto di inserimento rimane dov’è fino a quando non viene spostato.

2. Immettere il testo nella casella Descrizione. Il testo va a capo automaticamente. Per iniziare una nuova riga, premere CTRL+INVIO .

Usare la modifica normale di Window e le funzioni del cursore per modificare il testo.

3. Al termine, fare clic sul pulsante OK

Nascondere un Oggetto

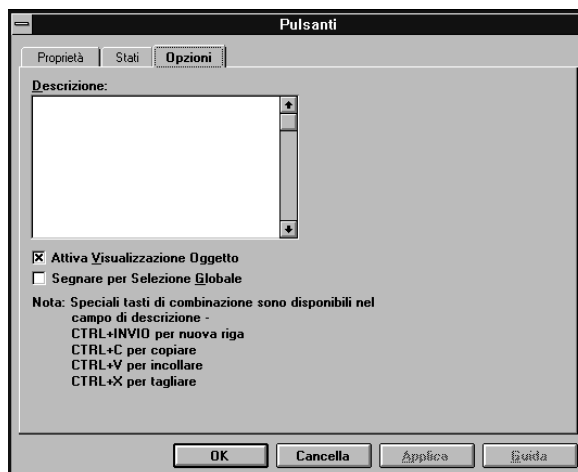
È possibile nascondere la visualizzazione di un oggetto per ridurre il numero di oggetti sullo schermo. Solo gli oggetti di ingresso assegnati ad un tasto di funzione o ad una cella tattile possono avere la visualizzazione disattivata. Questi oggetti sono:

- Controlli a pulsante
- Pulsanti selettori di schermo
- Pulsante abilitazione tastiera

Quando la visualizzazione è disattivata, l’oggetto non viene mostrato. Tener presente però, che il tasto di funzione dell’oggetto o della cella tattile rimane attivo.

ATTENZIONE: Quando si disattiva la visualizzazione di un oggetto a cella tattile, si deve collocare un grafico su quell’area dello schermo. Questo per evitare che un operatore tocchi involontariamente quell’area e ne attivi la funzione.

Per nascondere la visualizzazione di un oggetto:

1. Fare clic sulla scheda Opzioni dalla finestra dell’oggetto selezionato.

2. Fare clic sulla casella Attiva Visualizzazione Oggetto per mostrare la visualizzazione dell’oggetto.

   Quando la visualizzazione viene mostrata, la casella contiene una X. Per nasconderla, azzerare la casella.

3. Al termine, fare clic su OK per uscire dalla finestra.

Copiare/Tagliare e Incollare Oggetti

Modifica	
Annulla	Ctrl+Z
Taglia	Ctrl+X
Copia	Ctrl+C
Incolla	Ctrl+V
Elimina	Canc
Seleziona Tutto	
Porta in Primo Piano	
Porta in Secondo Piano	
Porta Oggetti Dinamici in Primo Piano	
Raggruppa	
Separa	
Raggruppa di Nuovo	
Utilizza Testo Esistente...	
Attributi degli Oggetti...	
Imposta colori predefiniti dell'oggetto	

Usare i comandi Copia/Taglia e Incolla del menu Modifica per:

- copiare un oggetto sullo schermo
- copiare/tagliare un oggetto su un altro schermo
- copiare/tagliare un oggetto su un’altra applicazione

Un oggetto mantiene tutti gli attributi durante le funzioni di taglia e copia a meno che l’applicazione di destinazione fosse stata creata per un tipo diverso di terminale. Vedere la pagina 7–21.

Gli oggetti globali non possono essere copiati/tagliati ed incollati. Per l’utilizzo globale di un oggetto, si deve usare il comando Oggetti Globali (Capitolo 14).

Per copiare un oggetto sullo schermo:

1. Selezionare l’oggetto da copiare.
2. Fare clic sullo strumento Copia o scegliere Copia dal menu Modifica.

   Il PanelBuilder copia l’oggetto sugli appunti.
3. Fare clic sullo strumento Incolla o scegliere Incolla dal menu Modifica.

   Compare una sagoma dell’oggetto.
4. Spostare la sagoma su una nuova area e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per incollare l’oggetto.

Per cambiare gli attributi dell’oggetto incollato, fare doppio clic sull’oggetto.

Per copiare o tagliare un oggetto da uno schermo all’altro:

1. Selezionare l’oggetto che si desidera copiare o tagliare.

2. Fare clic sullo strumento Copia o Taglia dalla barra strumenti.

   Oppure scegliere Copia o Taglia dal menu Modifica.

   Il PanelBuilder copia/taglia l’oggetto sugli appunti.
3. Aprire lo schermo che deve ricevere l’oggetto.

   Se lo schermo è già aperto, attivarlo selezionando il nome dello schermo dal menu Finestra.

4. Fare clic sullo strumento incolla o scegliere Incolla dal menu Modifica.

   Compare una sagoma dell’oggetto.
5. Spostare la sagoma su una nuova area e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per incollare l’oggetto.

Per cambiare gli attributi dell’oggetto incollato, fare doppio clic sull’oggetto.

Per copiare o tagliare un oggetto da un’applicazione a un’altra:

1. Selezionare l’oggetto che si desidera copiare o tagliare.

2. Fare clic sullo strumento Copia o Taglia dalla barra strumenti.

   Oppure scegliere Copia o taglia dal menu Modifica.

   Il PanelBuilder copia/taglia l’oggetto sugli appunti.

3. Chiudere lo schermo applicativo.
4. Salvare il file applicativo (se necessario)
5. Chiudere il file applicativo.

   Oppure iniziare un’altra sessione di PanelBuilder.

6. Aprire il file applicativo che deve ricevere l’oggetto.
7. Aprire lo schermo su cui si vuole incollare l’oggetto.

8. Fare clic sullo strumento Incolla o scegliere Incolla dal menu Modifica.

   Compare una sagoma dell’oggetto.

9. Spostare la sagoma su una nuova area e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per incollare l’oggetto.

Per cambiare gli attributi dell’oggetto incollato, fare doppio clic sull’oggetto.

Copiare/Tagliare Oggetti su un Tipo Diverso di Applicazione

Quando si copiano o si spostano oggetti su un’applicazione creata per un tipo diverso di terminale, sarà necessario aggiornare opportunamente gli oggetti incollati.

Da Monocromatico ad Applicazione a Colori o a toni di grigio

Quando si copiano/spostano oggetti da un’applicazione monocromatica ad una a colori o a tono di grigio, si aprirà una finestra che chiede di selezionare:

- il colore del primo piano per gli oggetti incollati (il colore predefinito è bianco)
- Il colore di sfondo per gli oggetti incollati (il colore predefinito è nero)

Applicazione da Colori a Monocromatico

Quando si copia o si sposta un oggetto da un’applicazione a colori ad una monocromatica, gli oggetti vengono incollati in questo modo:

- i colori più chiari degli oggetti vengono convertiti a bianco
- i colori più scuri degli oggetti vengono convertiti a nero
- le bitmap a colori vengono convertite a bitmap monocromatiche

Applicazione da colori a toni di grigio

Quando si copia o si sposta un oggetto da un’applicazione a colori ad una di toni di grigio, gli oggetti sono incollati come segue:

- i colori degli oggetti sono convertiti alla sfumatura di grigio più vicina
- le bitmap a colori sono convertite a bitmap a toni di grigio più vicine.

Applicazione da Schermo Tattile a Tastiera

Quando si copiano/spostano oggetti da un’applicazione per schermo tattile ad una a tastiera, si devono assegnare tasti di funzione agli oggetti incollati.

Differente Protocollo di comunicazione

Quando si copiano/spostano oggetti ad un’applicazione che utilizza un diverso protocollo di comunicazione, si devono aggiornare opportunamente i tag per gli oggetti incollati.

Elimininazione Oggetti

Utilizzare il comando Elimina per rimuovere oggetti da uno schermo applicativo senza copiarli negli appunti.

Per eliminare oggetti da uno schermo:

1. Selezionare gli oggetti da eliminare.
2. Scegliere Elimina dal menu Modifica.

Per eliminare tutti gli oggetti da uno schermo:

1. Scegliere Seleziona Tutto dal menu Modifica.
2. Scegliere Elimina dal menu Modifica.

Per eliminare un oggetto da un tasto di funzione:

1. Selezionare il tasto di funzione.
2. Scegliere Elimina dal menu Modifica.

   Il PanelBuilder elimina l’oggetto e il grafico dal tasto di funzione.

Invertire un’Operazione

Il PanelBuilder consente di cancellare un precedente operazione di modifica. Se un’operazione non può essere cancellata, sarà indicato da PanelBuilder. Non sarà possibile cancellare una precedente operazione di schermo se lo schermo è stato chiuso.

Per cancellare una precedente operazione di modifica:

- Fare clic sullo strumento Annulla della barra strumenti.
- Oppure scegliere Annulla dal menu Modifica.

Il menu Modifica mostrerà il nome dell’operazione che sarà annullata. Se per esempio si elimina un oggetto ma dopo si vuole annullare l’eliminazione, quando si apre il menu Modifica, scegliere Annulla Taglia/Elimina.

Creazione di Pulsanti

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo mostra come creare controlli a pulsante e contiene i seguenti paragrafi:

Suggerimenti Utili

Quando si creano controlli a pulsante, si deve considerare che:

- Su terminali a schermo tattile, ciascun pulsante si allinea con un valore predefinito di 4 (2alt. x 2larg.) celle tattili.
- Utilizzare un oggetto globale se lo stesso pulsante apparirà su uno o più schermi. Il terminale PanelView memorizza solo una copia di un pulsante globale senza tener conto del numero dei collegamenti.
- I pulsanti a stati multipli supportano 16 stati (numerati da 0 a 15). Utilizzare solo il numero di stati necessari.
- I pulsanti possono avere un unico testo interno e/o un grafico per ciascuno stato come anche altre opzioni di formattazione.
- Configurare gli stati dei pulsanti dal tabulatore Stati del dialogo Pulsanti o utilizzando i procedimenti descritti nel Capitolo 17.

ATTENZIONE: L’associazione di alcune opzioni di formattazione potrebbero rendere l’oggetto di controllo invisibile (l’oggetto si confonde con lo sfondo dello schermo). Tutti i controlli a schermo tattile devono essere visibili o devono avere un grafico che mostri l’area dell’oggetto. Procedure contrarie a queste indicazioni, potrebbero risultare in operazioni accidentali o imprevedibili.

Tipi di Pulsanti

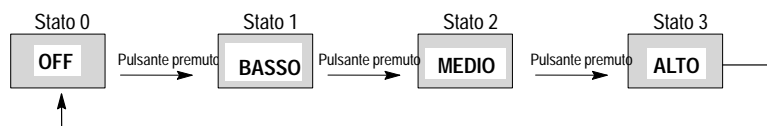
I pulsanti hanno funzione simile a quelli meccanici. Un valore logico di 0 rappresenta contatti aperti ed un valore logico di 1 rappresenta contatti chiusi. I pulsanti possono avere anche un valore numerico per gli stati di premuto, rilasciato o multipli. Il terminale invia il valore al controllore con ciascuna modifica dello stato.

Ciascuno stato del pulsante può avere caratteristiche visive uniche come testo interno o grafico, tipo di riempimento e di linee.

I Pulsanti Momentanei cambiano stato (chiudono o aprono i contatti) quando premuti e ritornano allo stato iniziale di (0) quando rilasciati.

I Pulsanti Mantenuti cambiano stato (chiudono o aprono i contatti) quando premuti e rimangono in questo stato quando si rilasciano. Premendo e rilasciando il pulsante una seconda volta ritorna il pulsante allo stato iniziale selezionato. I pulsanti mantenuti conservano il loro stato anche cambiando schermo. Lo stato di un pulsante mantenuto all’avvio viene determinato dall’opzione di avvio selezionata nel dialogo Impostazione Terminale.

I Pulsanti Agganciati cambiano stato (chiudono o aprono i contatti) quando premuti e rimangono in questo stato quando rilasciati. Il pulsante non ritorna allo stato iniziale di (0) almeno che non venga “sbloccato”da un bit di handshake o da un valore nel controllore. Lo stato chiuso non è mantenuto all’avvio ma è conservato dopo un cambio di schermo.

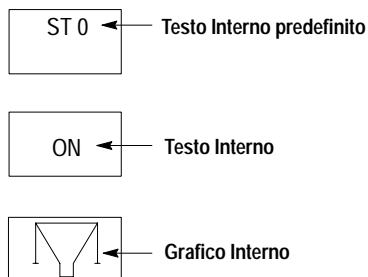
I Pulsanti a Stati Multipli hanno da 2 a 16 stati. Ciascuno stato imposta un bit o un valore ad un indirizzo di controllore. Ogni volta che il pulsante viene premuto e rilasciato, passa allo stato successivo. Dopo l’ultimo stato, il pulsante ritorna allo stato iniziale selezionato. I pulsanti a stati multipli mantengono il loro stato attuale anche dopo cambi di schermo. Lo stato all’avvio viene determinato dall’opzione di avvio selezionata nel dialogo Impostazione Terminale.

Tipi di Contatti

I pulsanti momentanei, mantenuti e agganciati possono avere contatti normalmente aperti o normalmente chiusi. I contatti normalmente aperti o chiusi possono essere assegnati anche ad un pulsante a stati multipli con due stati.

- I Contatti Normalmente Aperti hanno come stato iniziale del pulsante un valore logico di 0. Premendo il pulsante, il valore cambia a 1.
- I Contatti Normalmente Chiusi hanno come stato iniziale del pulsante un valore logico di 1. Premendo il pulsante, il valore cambia a 0.

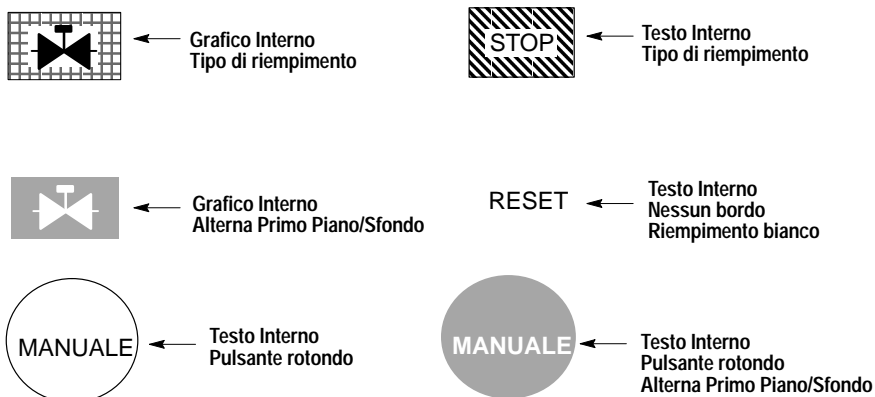
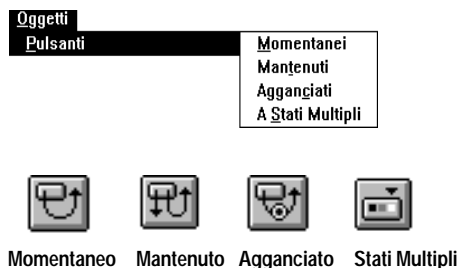
Testo e Grafici del Pulsante

I pulsanti possono avere testo interno e/o un grafico interno. Entrambi appaiono dentro il pulsante e possono cambiare con ciascuno stato. Il testo interno o il grafico sono collegati al pulsante. Quando si sposta o si elimina il pulsante, si sposta o si elimina anche il testo interno o il grafico.

I pulsanti vengono creati con ST 0 come testo interno predefinito. Per esempio, il testo interno predefinito per pulsanti on/off è ST 0 e ST 1. Per i pulsanti a stati multipli, il testo interno predefinito incrementa da ST 0 a ST 15.

Il testo interno può includere anche la data, l’ora o una variabile numerica.

I pulsanti possono avere diverse apparenze visive. Oltre al testo e ai grafici, i pulsanti possono essere formattati utilizzando opzioni quali:

- Tipo di riempimento
- Tipo di bordo
- Alterna colori di primo piano/sfondo
- Lampeggio
- Forma

Ciascuno stato di pulsante può essere formattato direttamente dalla scheda Stati della finestra dell’oggetto oppure utilizzando i procedimenti di formattazione decritti nel Capitolo 17. Le combinazioni possibili sono mostrate qui sotto.

Creazione dei Pulsanti

Tutti i pulsanti hanno lo stesso oggetto una volta collocati su uno schermo. Su terminali con schermo tattile, i pulsanti si allineano con la griglia tattile anche quando non è visibile.

Oggetti
Pulsanti
Momentanei
Mantenuti
Agganciati
A Stati Multipli

Momentaneo

Mantenuto

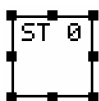
Agganciato

Stati Multipli

Per creare un pulsante:

1. Scegliere un pulsante dal sottomenu Oggetti ▸Pulsanti.

   Oppure fare click sullo strumento appropriato della casella strumenti.

2. Posizionare il puntatore (+) e fare click sul pulsante sinistro del mouse per posizionare la dimensione predefinita del pulsante. Oppure trascinare il puntatore per dimensionare il pulsante.

3. Per posizionare un altro pulsante dello stesso tipo, spostare il puntatore su una nuova area e fare click di nuovo.

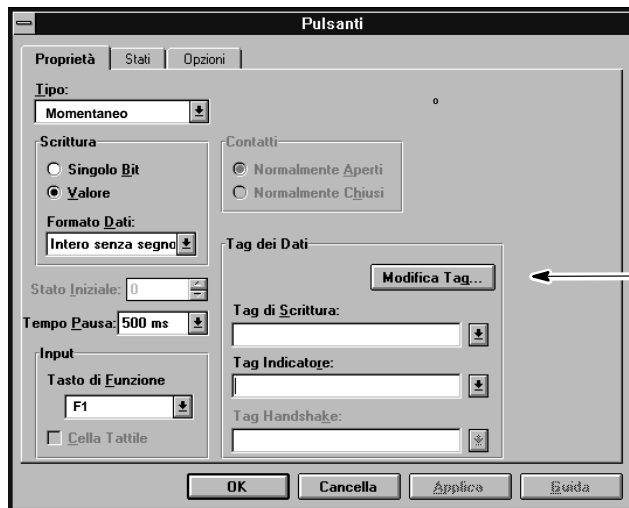
4. Fare click sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo pulsanti.

   O fare click sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Impostazione delle Proprietà di un Pulsante

Per impostare le proprietà di un pulsante:

1. Fare doppio click sull'oggetto del pulsante.

   Alcune opzioni vengono oscurate a seconda del tipo di pulsante.

2. Nella scheda Proprietà, impostare i parametri di funzionamento del pulsante.

Le descrizioni seguenti definiscono le proprietà dei pulsanti momentanei, mantenuti e agganciati.

Tipo

Cambia il tipo di pulsante senza dover creare un oggetto nuovo.

Scrittura

Specifica il tipo di dati da inviare al controllore: Singolo Bit o Valore.

- Per Singolo Bit, il terminale scrive ad un indirizzo di bit.
- Per Valore, il terminale scrive ad un indirizzo di parola.

  Selezionare il formato dei dati dalla casella elenco Formato Dati. Il tipo dei dati della variabile di scrittura (tag) deve essere compatibile con il formato selezionato per l'applicazione da validare.

<table>
<tr><th>Usa questo Formato</th><th>Con questo Tipo Dati del Tag</th></tr>
<tr><td>Numero intero con segno</td><td>Numero intero con segno</td></tr>
<tr><td>4 BCD</td><td>4BCD</td></tr>
<tr><td>Binario</td><td rowspan="4">Numero Intero senza segno
o Vettore di bit</td></tr>
<tr><td>Esadecimale</td></tr>
<tr><td>Ottale</td></tr>
<tr><td>Numero intero senza segno</td></tr>
</table>

Contatti

Se è stato selezionato il Singolo Bit nell'area di Scrittura, selezionare i contatti Normalmente Aperti o Normalmente Chiusi per il pulsante a 2 stati. Pulsanti momentanei e chiusi hanno uno stato predefinito iniziale di 0.

Selezionare	Per
Normalmente Aperto	Inviare il valore di 0 quando il pulsante è nello stato di 0 ed il valore di 1 quando il pulsante è nello stato di 1.
Normalmente Chiuso	Inviare il valore di 1 quando il pulsante è nello stato di 0 e il valore di 0 quando il pulsante è nello stato di 1.

L'area Contatti è oscurata se Valore è stato selezionato nell'area di Scrittura.

Stato Iniziale

Specifica lo stato iniziale di un pulsante mantenuto o a stati multipli ed il valore iniziale inviato all'indirizzo del tag di scrittura. Il valore dello stato iniziale prevale su quello iniziale nel Tag Editor.

Tempo di Pausa

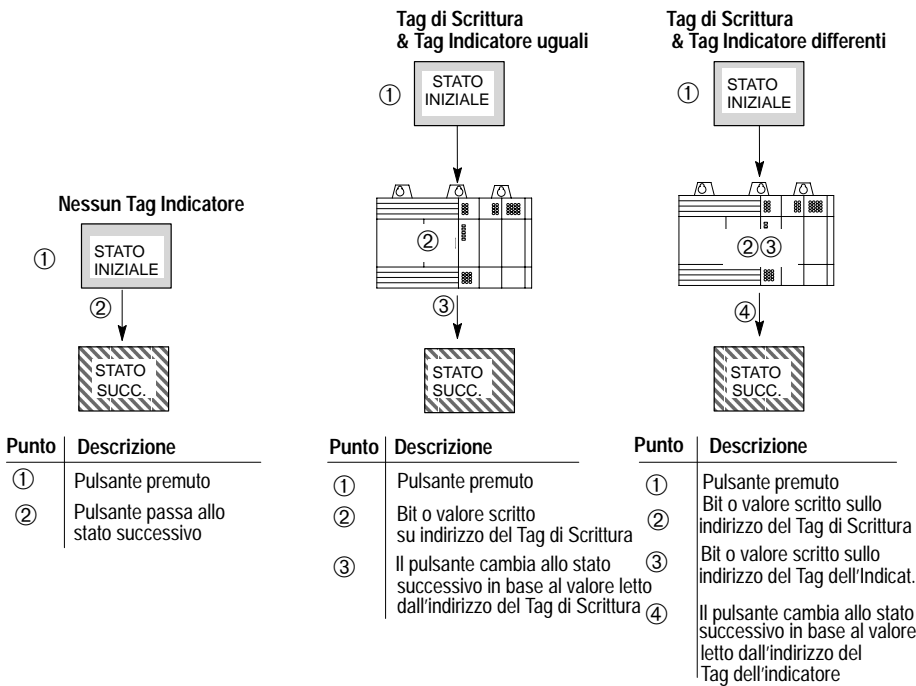
Specifica quanto tempo un pulsante momentaneo può rimanere nello stato successivo dopo essere stato rilasciato. Il tempo di pausa dovrebbe superare il tempo di scansione del controllore per accertarsi che ciascun cambiamento di stato sia stato letto dal controllore almeno una volta. I valori del tempo di pausa sono: 0, 50, 250, 500, 750 o 1000 millisecondi. Il valore predefinito è 500.

Tag di Scrittura

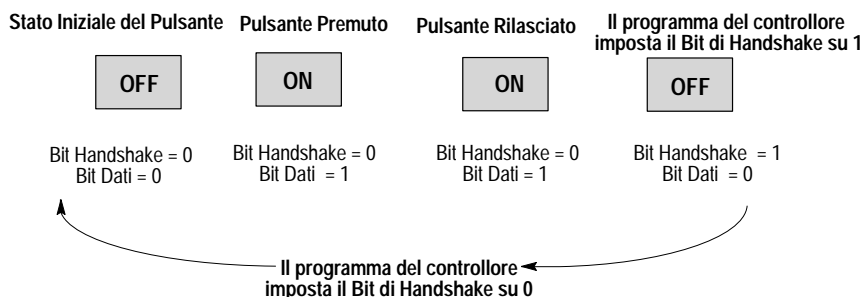
Specifica il nome dell'indirizzo del tag per scrivere il singolo bit o il valore. Modificare la definizione del tag utilizzando il pulsante Modifica Tag o il Tag Editor.

Tag Indicatore

Specifica il nome di un indirizzo di tag (variabile) che a sua volta controlla quando il pulsante cambia aspetto con ciascuno stato. Ogni stato può avere caratteristiche visive uniche (testo interno, grafico interno, riempimento). Modificare la definizione del tag utilizzando il pulsante Modifica Tag o il Tag Editor.

Questa Opzione	Significa che
Nessun Tag dell'Indicatore (predefinito)	Il pulsante passa allo stato successivo quando premuto.
Il Tag dell'Indicatore è uguale al Tag di Scrittura	Il pulsante cambia lo stato dopo che il bit o il valore è stato scritto sull'indirizzo Tag di Scrittura.
Il Tag dell'Indicatore è differente dal Tag di Scrittura	Il pulsante cambia stato dopo che: • il bit o valore è scritto su indirizzo del Tag di Scrittura e • Il valore di stato è letto dall'indirizzo del Tag Indicatore.

Importante: Se il tag dell'indicatore e di scrittura sono differenti, lo stato dell'indicatore è controllato dal programma del controllore a prescindere dallo stato del pulsante. Per esempio, l'indirizzo del Tag indicatore potrebbe specificare che sia visualizzato lo stato 1 del pulsante mentre quello di scrittura è sullo stato 0.

Tag di Handshake (Necessario per Pulsanti Agganciati)

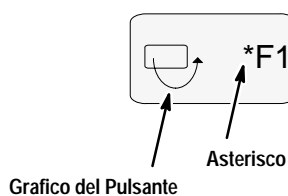
Specifica il nome di un indirizzo di tag il quale “sblocca” un pulsante agganciato. Il pulsante è “sbloccato” quando il valore all’indirizzo del tag di handshake viene impostato ad un valore non zero dal programma del controllore. Modificare la definizione del tag utilizzando Modifica Tag o il Tag Editor.

Il tag dell’handshake è applicabile solo ai pulsanti agganciati, e non ad altri pulsanti.

Ingresso

Specifica se l’operatore preme un tasto di funzione o una cella tattile per azionare il pulsante.

- Per un terminale a tastiera, selezionare un tasto di funzione dalla casella elenco.
- Per un terminale con schermo tattile, la cella tattile viene automaticamente abilitata.

I terminali Panelview 550/600 a Tastiera e Tattili supportano l’ingresso da tasti di funzione e da celle tattili.

Il tasto di funzione selezionato visualizza un grafico del pulsante e un asterisco accanto al numero di tasto, per indicare quale tasto è usato.

Configurazione degli Stati dei Pulsanti

Utilizzare la scheda Stati per:

- modificare il testo per ciascuno stato
- immettere un valore per ciascuno stato (quando necessario)
- inserire un grafico per ciascuno stato
- modificare le opzioni di formato per ciascuno stato
- aggiungere o cancellare stati per un pulsante a stati multipli

Per configurare gli stati di un pulsante:

1. Fare clic sulla scheda Stati del dialogo Pulsanti.

Un foglio di calcolo si apre per la modifica dello stato. Ciascuna riga rappresenta uno stato del pulsante (la riga 0 rappresenta lo stato 0, la riga 1 rappresenta lo stato 1).

- Per pulsanti a 2 stati, appaiono 2 righe (stati 0 e 1)
- Per un pulsante a stati multipli, appaiono 4 righe (stati 0 – 3)

Ciascuna riga ha dei campi che definiscono le caratteristiche visive di ciascuno stato.

2. Modificare i campi quando necessario.

3. Fare click su OK per uscire dal dialogo Pulsanti.

Per la descrizione di tutti i campi per uno stato, vedere pagina 7–15.

Modifica del Numero degli Stati per un Pulsante a Stati Multipli

Un pulsante a stati multipli supporta un massimo di 16 stati. Utilizzare solo il numero di stati necessari.

Per aggiungere stati ad un pulsante a stati multipli:

1. Tenere premuto il pulsante destro del mouse e scegliere Aggiungi Stato dal menu a comparsa.

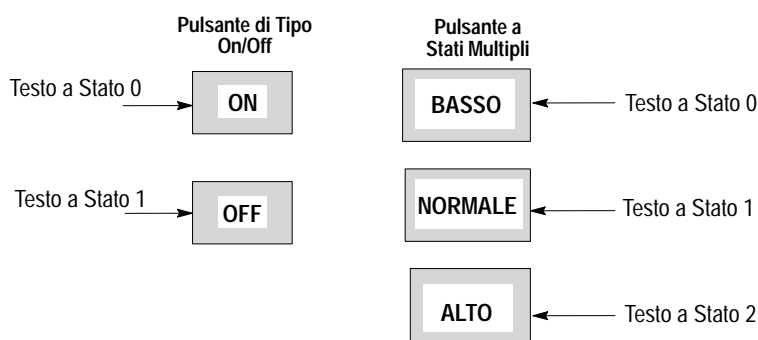
   Una nuova riga è aggiunta dopo l'ultima con il prossimo numero disponibile degli stati.

2. Ripetere il procedimento 1 per ciascuno stato da aggiungere.

Ciascuno stato che si aggiunge viene creato con valori predefiniti dallo Stato 0 e dei valori predefiniti di testo (ST 0, ST 1,..., ST 15).

Per eliminare stati da un pulsante a stati multipli, selezionare un numero di riga e scegliere Elimina Stato dal menu a comparsa.

Modifica del Testo di Stato

Il campo Testo contiene il testo che appare per ciascuno stato. Il valore predefinito del testo è il numero dello stato (ST 0). Fare doppio click nella cella e modificare il testo.

Altri campi testo controllano come viene formattato il testo per ciascuno stato.

Immissione dei Valori Stato

Se è stato selezionatoValore nell'area di Scrittura della scheda delle Proprietà, il campo Valore appare per ciascuno stato.

Il campo Valore specifica un valore numerico da inviare all'indirizzo del tag di scrittura per ciascuno stato del pulsante. Il valore predefinito per ciascuno stato è il numero dello stato (da 0 a 15).

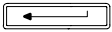
Il valore che si immette deve essere conforme al Formato Dati selezionato nella scheda delle Proprietà.

Formato Dati	Gamma
Binario①	Da 0000 0000 0000 0000 a 1111 1111 1111 1111
Numero Intero senza segno	Da 0 a 65535
Numero Intero con segno	Da –32768 a +32767
4 BCD	Da 0 a 9999
Esadecimale①	Da 0 a FFFF
Ottale①	Da 0 a 177777

①Formati forniti per l'immissione dei dati. Il terminale non visualizza né trasferisce questi formati.

Il valore viene convertito quando si seleziona un formato dati differente.

Creazione dei Selettori di Controllo ad Elenco

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo descrive come creare controlli ad elencoe contiene i seguenti paragrafi:

I selettori di controllo ad elenco possono eseguire alcune delle stesse funzioni dei pulsanti, comprese l'impostazione dei valori e controlli on/off.

Suggerimenti Utili

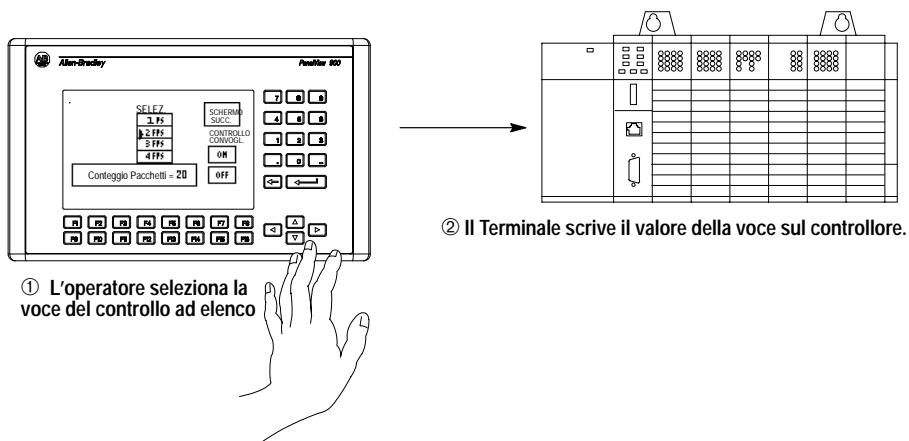
Quando si creano controlli del tipo ad elenco, si deve:

- Configurare le immissioni per il controllo ad elenco dalla scheda Stati del Selettore Controllo ad Elenco oppure utilizzando i procedimenti descritti nel Capitolo 17.
- Un selettore di controllo ad elenco supporta 255 stati (numerati da 0 a 254). Utilizzare solo il numero degli stati necessari.
- Ciascuno stato in un controllo ad elenco è limitato ad una riga di testo.
- Il cambiamento della dimensione di testo è applicabile a tutto l'elenco.
- Su terminali a colori e a toni di grigio ciascun particolare di elenco può avere un colore differente, ma il colore di sfondo rimane lo stesso per tutto l'elenco.
- Su terminali a tastiera, l'operatore sposta il cursore su controllo ad elenco utilizzando i tasti freccia su ▲ e giù ▼ del terminale. La selezione viene inviata al controllore immediatamente oppure quando si preme il tasto Invio ◄┘ sul terminale.
- I terminali con Schermo Tattile richiedono tasti di elenco sullo schermo, per consentire all'operatore di spostare il cursore sul controllo ad elenco. I tasti di elenco sono simili ai tasti freccia dei terminali a tastiera.
- Uno schermo può contenere diversi controlli ad elenco. Su controlli ad elenco normali, l'operatore seleziona un elenco premendo un tasto di funzione o una cella tattile (terminali con schermo tattile). Un altro modo di attivare un elenco è quello di premere i tasti freccia di destra o di sinistra sul terminale fino a che l'elenco viene selezionato.

Controlli ad Elenco Normale

Su controlli ad elenco Normale, l’operatore sposta il cursore per selezionare una voce. Su terminali a tastiera, i tasti freccia su e giù sono utilizzati per spostare il cursore di selezione. La voce selezionata attualmente è evidenziata. La selezione è quindi inviata al controllore immediatamente oppure quando viene premuto il tasto sul terminale.

① L’operatore seleziona la voce del controllo ad elenco

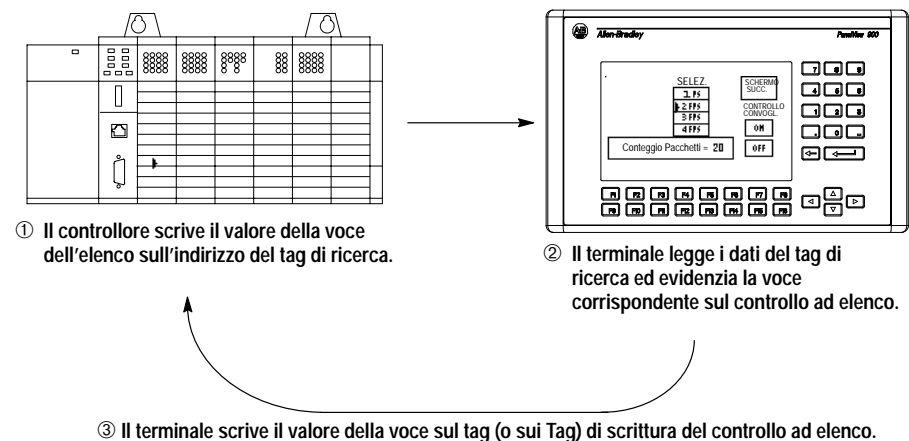
② Il Terminale scrive il valore della voce sul controllore.

Su terminali PanelView con solo schermo tattile, i tasti di elenco debbono essere posizionati sullo schermo, per consentire all’operatore di spostare il cursore di selezione sull’elenco. I tasti di elenco Sposta Su e Sposta Giù sono simili ai tasti freccia su e giù dei terminali a tastiera.

Controlli ad Elenco Pilotato

I controlli ad elenco pilotato possono essere controllati dal controllore logico. Per selezionare una voce dell’elenco di controllo, il controllore logico imposta il valore del tag di controllo su 1 e scrive il valore della voce sull’indirizzo di un tag di ricerca. Il terminale PanelView legge i dati del tag di ricerca ed evidenzia la voce corrispondente sull’elenco di controllo. Quindi il terminale scrive lo stesso valore sul tag (o i tag) di scrittura dell’elenco di controllo.

① Il controllore scrive il valore della voce dell’elenco sull’indirizzo del tag di ricerca.

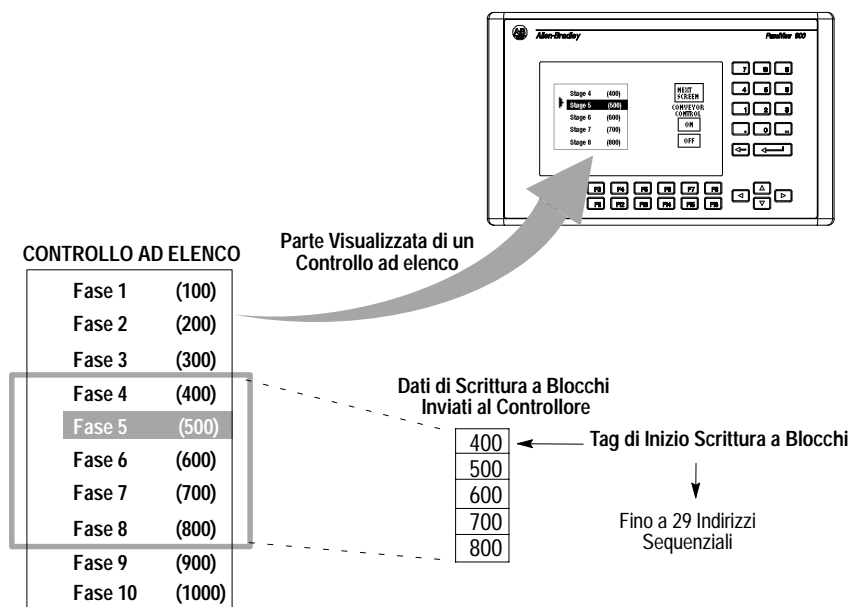
② Il terminale legge i dati del tag di ricerca ed evidenzia la voce corrispondente sul controllo ad elenco.

③ Il terminale scrive il valore della voce sul tag (o sui Tag) di scrittura del controllo ad elenco.

I controlli ad elenco pilotato hanno ulteriori opzioni:

- Scrittura a Blocchi
- Stati Inattivi

Tag di Scrittura a Blocchi

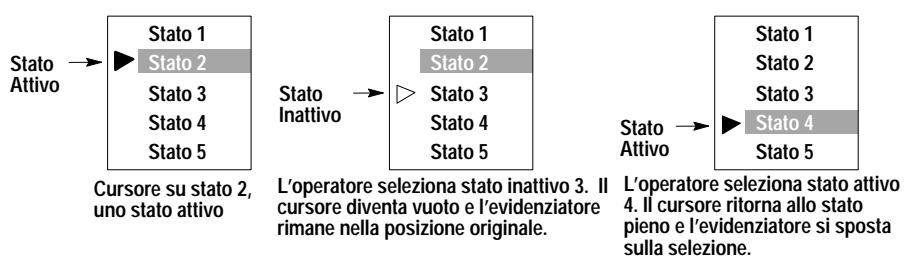
Se viene assegnato un tag di scrittura a blocchi, il terminale scrive i valori di tutte le voci visualizzate nel controllo ad elenco su un blocco di indirizzi, a cominciare dall'indirizzo tag di inizio scrittura a blocchi. Il numero massimo di voci supportato dal tag di scrittura a blocchi varia per ciascun terminale:

- 15 valori per terminali PanelView 550
- 25 valori per terminali PanelView 600
- 24 valori per terminali PanelView 900 monocromatici e per terminali PanelView 1000 a toni di grigio
- 29 valori per terminali PanelView 900/1000/1400 a colori

Stati Inattivi

Gli stati inattivi sono stati che appaiono sul controllo ad elenco ma che non possono essere selezionati da un operatore. Il cursore compare con punta vuota quando si sposta su uno stato inattivo. Un operatore non può evidenziare o selezionare una voce inattiva. Gli stati inattivi sono inclusi come parte di dati inviati con scrittura a blocchi delle voci ad elenco visualizzate (vedere sopra).

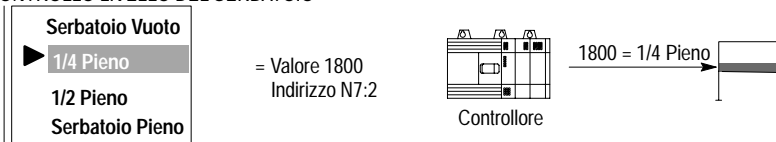
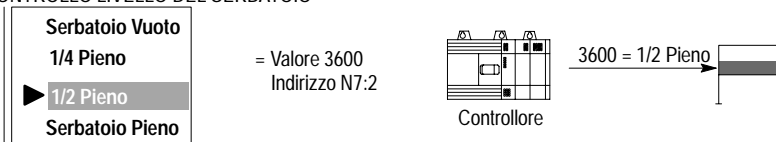
Cursore su stato 2, uno stato attivo

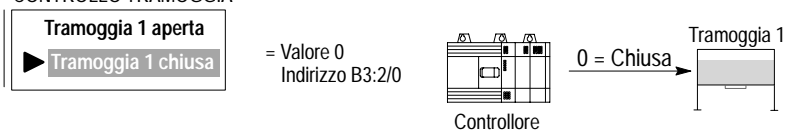
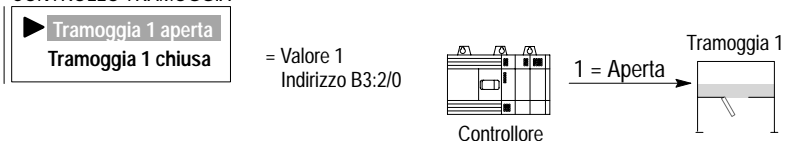
L'operatore seleziona stato inattivo 3. Il cursore diventa vuoto e l'evidenziatore rimane nella posizione originale.

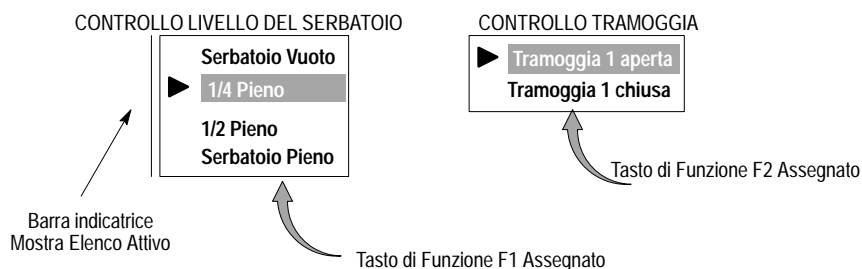
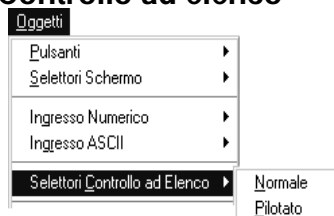
L'operatore seleziona stato attivo 4. Il cursore ritorna allo stato pieno e l'evidenziatore si sposta sulla selezione.

Opzioni del Controllo ad Elenco

Un controllo ad elenco può contenere fino a 255 funzioni.

Controllo ad Elenco con Dati di Valore

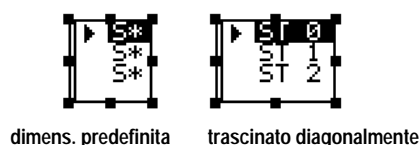
Il seguente esempio mostra un controllo ad elenco usato per immettere i valori impostati nell’indirizzo di controllore. Il livello del fluido di un serbatoio viene variato da un controllo ad elenco.

Controllo ad Elenco con Dati di Bit

L’esempio successivo mostra un controllo ad elenco usato per tipi di controllo on/off. L’elenco controlla l’apertura e la chiusura di una tramoggia di alimentazione.

Controlli ad Elenco Multipli

Si può assegnare un controllo ad elenco normale ad un tasto di funzione o ad una cella tattile per attivare l’elenco per l’ingresso di operatore. I diversi controlli ad elenco possono apparire sullo stesso schermo. Un altro modo per selezionare un controllo ad elenco normale è quello di usare i tasti freccia sinistra ◄ o destra ► sul terminale.

Creazione di Selettore Controllo ad elenco

Questo paragrafo mostra come creare un selettore di controllo ad elenco. Su terminali tattili, il controllo ad elenco si allinea con la griglia tattile anche quando non è visibile.

Per creare un selettore di controllo ad elenco

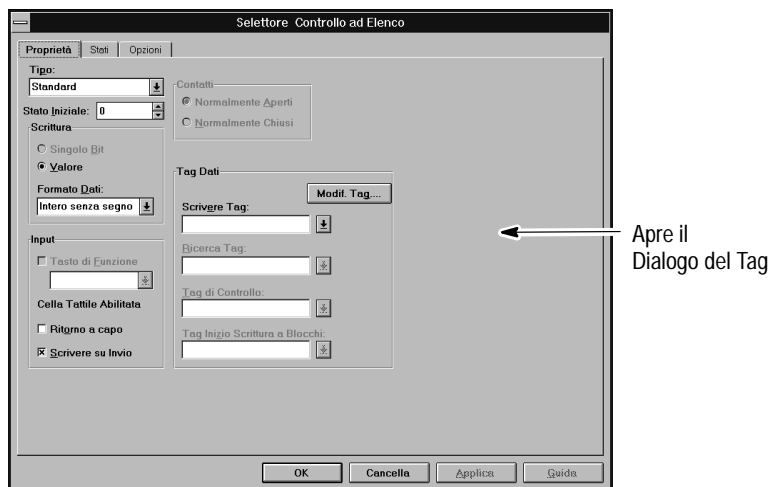
1. Scegliere Standard o Pilotato dal sottomenu Oggetti ►Selettore Controllo ad Elenco.
   Oppure fare clic sullo strumento Selettore Controllo ad Elenco dalla casella strumenti.
2. Posizionare il puntatore (+) e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per posizionare la dimensione predefinita. O trascinare il puntatore per dimensionare il controllo ad elenco.

dimens. predefinita trascinato diagonalmente

3. Per posizionare un altro controllo ad elenco, spostare il puntatore su una nuova area e fare clic di nuovo.
4. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo selettore del controllo ad elenco.

   Oppure fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Impostazione delle Proprietà di un Selettore di Controllo ad Elenco

Per impostare le proprietà del selettore di un controllo ad elenco:

1. Fare doppio clic sull’oggetto del selettore del controllo ad elenco.

2. Nella scheda Proprietà, impostare i parametri operativi del selettore di controllo ad elenco.

Le descrizioni seguenti definiscono le proprietà di un selettore di controllo ad elenco.

Tipo

Specifica il tipo di controllo ad elenco: Standard o Pilotato.

- Per un elenco Standard, le voci del controllo ad elenco vengono selezionate dall’operatore.
- Per un elenco Pilotato, le voci del controllo ad elenco sono selezionate sia dall’operatore che da un controllore logico scrivendo sull’indirizzo del tag di ricerca.

Stato Iniziale

Specifica la selezione del controllo ad elenco all’avvio iniziale del terminale ed il valore iniziale inviato all’indirizzo del tag di scrittura. Il valore dello stato iniziale prevale su quello iniziale nel Tag Editor.

Scrittura

Specifica il tipo di dati da inviare al controllore: Singolo Bit o Valore.

- Per Singolo Bit (solo selettore di controllo ad elenco a 2 stati), il terminale scrive ad un indirizzo di bit.

  Per abilitare il Singolo Bit come opzione, è necessario ridurre il numero degli stati a 2 nella scheda Stati.
- Per Valore, il terminale scrive ad un indirizzo di parola.

  Selezionare il formato dei dati dalla casella dell’elenco Formato Dati. Il tipo di dati del tag di scrittura deve essere compatibile con il formato selezionato per l’applicazione da validare.

<table>
<tr><th>Usare questo Formato</th><th>Con questo Tipo di Dati Tag</th></tr>
<tr><td>Numero Intero con Segno</td><td>Numero Intero con Segno</td></tr>
<tr><td>4-BCD</td><td>4BCD</td></tr>
<tr><td>Binario</td><td rowspan="4">Numero Intero senza Segno o Vettore di Bit</td></tr>
<tr><td>Esadecimale</td></tr>
<tr><td>Ottale</td></tr>
<tr><td>Numero Intero senza Segno</td></tr>
</table>

Contatti

Se è stato selezionato Singolo Bit nell’area Scrittura, selezionare i contatti Normalmente Aperto o Normalmente Chiuso per il selettore a 2 stati.

Selezionare	Per
Normalmente Aperto	Inviare il valore di 0 quando il controllo ad elenco è nello stato 0 e il valore di 1 quando il controllo ad elenco è nello stato 1.
Normalmente Chiuso	Inviare il valore di 1 quando il controllo ad elenco è nello stato 0 e il valore di 0 quando il controllo ad elenco è nello stato 1.

L’area Contatti è oscurata se è stato selezionato Valore nell’area Scrittura.

Tag di Scrittura

Specifica il nome dell’indirizzo del tag per scrivere il singolo bit o il valore. Se il tag non esiste, immettere il nome di un tag. Modificare la definizione del tag usando il pulsante Modifica Tag o il Tag Editor.

Impostazione delle Proprietà di un Selettore di controllo ad Elenco

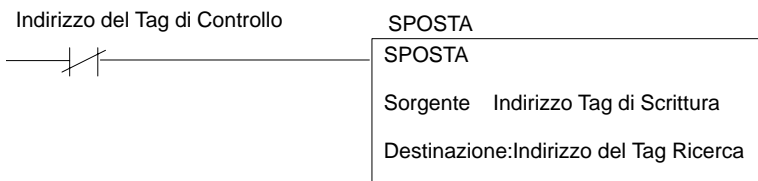
Tag Ricerca (solo Controlli ad Elenco Pilotato)

Specifica il nome dell'indirizzo del tag su cui il controllore scrive per selezionare una voce nel controllo ad elenco. Una voce di controllo ad elenco viene selezionata quando il valore assegnato alla voce è uguale al valore sull'indirizzo del tag di ricerca.

Tag di Controllo (solo Controlli ad Elenco Pilotato)

Applicabile solo al Controllo ad Elenco Pilotato con "Utente e Controllore" oppure "Solo Controllore" selezionato nella casella Accesso. Il controllore utilizza questo tag per determinare se il controllo ad elenco è controllato da un operatore o da un controllore. Quando il valore su questo indirizzo di tag è 0, l'operatore ha il controllo del controllo ad elenco. Un valore che non sia 0 dà la possibilità al controllore di selezionare voci sul controllo ad elenco.

Nota sull'Accesso a "Utente e Controllore"
Quando l'operatore ha il controllo dell'elenco, il tag di scrittura viene aggiornato nel controllore logico, ma il tag di ricerca mantiene lo stesso valore che era presente quando il controllore logico ha lasciato il controllo. Quando il controllore riprende il controllo dell'elenco, usa il valore nel tag di ricerca per aggiornare il valore del tag di scrittura, che a sua volta cambia lo stato selezionato. Questo è appropriato quando il controllore sta funzionando come dispositivo master.

Per evitare questo comportamento, aggiungere i seguenti rami di logica a ladder per ciascun indirizzo del tag di ricerca.

Tag di Inizio Scrittura a Blocchi (solo controllo ad elenco Pilotato)

Specifica il punto di partenza per i dati di scrittura a blocchi. I dati di scrittura a blocchi contengono tutti i valori per le voci visualizzate al momento sul controllo ad elenco. Il massimo numero delle immissioni supportate dal tag di scrittura a blocchi varia per ciascun terminale.

- 15 valori per i terminali PanelView 550
- 25 valori per termianli PanelView 600
- 24 valori i terminali PanelView 900 monocromatici e per i terminali PanelView 1000 a toni di grigio
- 29 valori per i terminali PanelView 900/1000/1400 a colori

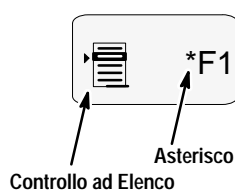
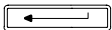
Quando si usano dati di scrittura a blocchi, non assegnare funzioni agli indirizzi che seguono il Tag di Inizio Scrittura a Blocchi. Riservare un indirizzo per ciascuna riga visibile su un controllo ad elenco.

Ingresso

Specifica se l'operatore preme un tasto di funzione o una cella tattile per attivare un controllo ad elenco.

- Per un terminale a tastiera, selezionare un tasto di funzione dall'elenco.
- Per un terminale con schermo tattile, la cella tattile viene automaticamente abilitata.

I terminali PanelView 550/600 a Tastiera e Schermo Tattile supportano l'ingresso a tasto di funzione e a cella tattile.

Il tasto di funzione selezionato visualizza il grafico di un controllo ad elenco ed un asterisco accanto al numero del tasto, per indicare quale tasto è usato.

Ritorno a Capo

Specifica se il cursore di selezione si sposta in cima o in fondo all'elenco quando l'operatore preme i tasti freccia giù [▼] o freccia su [▲] sull'ultima o prima voce nel controllo ad elenco.

Fare clic nella casella di spunta per attivare il ritorno a capo. Per disattivarlo, annullare la casella di spunta.

Scrittura su Invio

Specifica se la selezione dell'elenco è inviata al controllore immediatamente o quando è premuto il tasto Invio [↵] del terminale.

Tramite valore predefinito, l'operatore deve premere il tasto Invio [↵]. Per disabilitare Scrittura su Invio, annullare la casella di spunta.

Configurazione degli Stati per un Selettore di Controllo ad Elenco

Utilizzare la scheda Stati sulla finestra del selettore Controllo ad Elenco per:

- modificare e formattare il testo per ciascun stato
- immettere un valore per ciascuno stato del controllo ad elenco
- limitare l'accesso agli stati in un Controllo ad Elenco Pilotato
- aggiungere o eliminare stati secondo le necessità

Per configurare gli stati di un selettore di controllo ad elenco:

1. Fare clic sulla scheda Stati del dialogo del Selettore di Controllo ad Elenco.

   Ciascuna riga nel foglio dei calcoli rappresenta uno stato nel selettore di controllo ad elenco. I campi in ciascuna riga definiscono il testo e le caratteristiche visive per ciascun stato.

   Il valore predefinito iniziale è di 16 stati (da riga 0 a riga 15).

2. Modificare i campi quando necessario.
3. Fare clic su OK per uscire dal dialogo del Selettore di Controllo ad Elenco.

Modifica del Numero di Stati

Un Selettore di Controllo ad Elenco supporta un massimo di 255 stati (da 0 a 254 righe). Utilizzare solo il numero necessario.

Per aggiungere stati ad un selettore di controllo ad elenco:

1. Tener premuto il pulsante destro del mouse e scegliere Aggiungi Stato dal menu a comparsa.

   Una riga viene aggiunta alla fine con successivo numero di stati disponibile.

2. Ripetere il punto 1 per ciascuno stato da aggiungere.

Ogni stato aggiunto è creato con i valori predefiniti dello Stato 0 e con il testo predefinito (ST 0, ST 1, ..., ST 254).

Per eliminare stati, selezionare un numero di riga e scegliere Elimina Stato dal menu a comparsa.

Modifica del Testo di Stato

Il campo del Testo definisce il testo che apparirà per ciascuno stato nel Selettore del Controllo ad elenco. Fare doppio clic sulla cella e modificare il testo.

Altri campi di testo controllano come il testo viene formattato per ciascuno stato:
- dimensione del testo (la selezione si applica a tutto l'elenco)
- sottolineatura
- lampeggio testo
- allineamento (a sinistra, a destra, al centro)
- colore primo piano

Immissione dei Valori dello Stato

Se era stato selezionato Valore nella scheda delle Proprietà, il campo Valore appare per ciascuno stato. Questo campo specifica un valore numerico da inviare all'indirizzo della parola per ciascuno stato. Il valore predefinito è il numero di stato.

Il valore immesso deve essere della gamma del Formato dati selezionato nella scheda Proprietà. Il valore predefinito è il numero di stato.

Formato Dati	Gamma
Binario①	0000 0000 0000 0000 to 1111 1111 1111 1111
Numero Intero senza Segno	Da 0 a 65535
Numero Intero con Segno	Da-32768 a +32767
4-BCD	Da 0 a 9999
Esadecimale①	Da 0 a FFFF
Ottale①	Da 0 a 177777

① Formati concessi per l'immissione dei dati. Il terminale non visualizza/trasferisce questi formati.

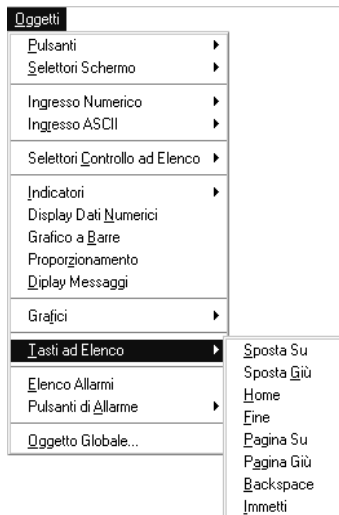
Il valore viene convertito quando si seleziona un formato dati differenti.

Limitare l'Accesso a Stati (solo Controllo ad Elenco Pilotato)

Il campo Accesso appare solo per Controllo ad Elenchi Pilotato. Questo campo consente di specificare chi ha l'accesso allo stato del controllo ad elenco.

Selezionare	Per
Utente e Controllore	Consentire che l'operatore ed il controllore selezionino lo stato del controllo ad elenco.
Solo Utente	Consentire che solo l'operatore selezioni lo stato del controllo ad elenco.
Solo Controllore	Consentire che solo il controllore selezioni lo stato del controllo ad elenco.
Nessuno	Creare uno stato inattivo.

Importante: Non selezionare "solo controllore" o "Nessuno" per lo stato iniziale definito nella scheda delle proprietà. Queste impostazioni risultano in un errore di convalida. Uno stato deve consentire l'accesso all'utente altrimenti l'applicazione non verrà convalidata.

Creazione dei Tasti ad Elenco

I terminali con solo schermo tattile richiedono Tasti ad Elenco sullo schermo, per consentire all'operatore di spostare il cursore in un Controllo ad Elenco e di selezionare una voce dell'elenco. Anche i tasti ad elenco sono supportati su terminali a tastiera.

I Tasti di Elenco e le funzioni disponibili sono elencati qui sotto.

Tasto ad elenco	Tipo	Descrizione
▲	Sposta Su	Sposta il cursore alla voce precedente dell'elenco. Necessario.
▼	Sposta Giù	Sposta il cursore alla voce successiva dell'elenco. Necessario.
	Home	Sposta il cursore alla prima voce dell'elenco. Opzionale.
	Fine	Sposta il cursore all'ultima voce dell'elenco. Opzionale.
	Pagina Su	Sposta il cursore alla pagina precedente di un elenco scorrevole. Opzionale.
	Pagina Giù	Sposta il cursore alla pagina successiva di un elenco scorrevole. Opzionale.
	Backspace	Riporta il cursore alla selezione evidenziata attualmente. Opzionale.
	Invio	Conferma una selezione ed invia il valore della voce al controllore. Necessario se è stata configurata Scrittura in Invio come attributo del controllo ad elenco.

Per creare un tasto ad elenco:

1. Fare clic sullo strumento Tasto ad Elenco nella casella strumenti.

   Oppure scegliere un Tasto ad Elenco dal sottomenu Oggetti ▸Tasti ad Elenco.

2. Posizionare il puntatore (+) e fare clic sul pulsante sinistro del mouse.

3. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo Tasti ad Elenco.

   Oppure fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Per accedere alle proprietà di un tasto ad elenco:

1. Fare doppio clic sull'oggetto del tasto ad elenco.
2. Sotto Ingresso, specificare come l'operatore attiverà il tasto ad elenco.
   - Per terminali a tastiera, selezionare un tasto di funzione dall'elenco.
   - Per terminali con schermo tattile, la cella tattile viene automaticamente abilitata.
3. Al termine, fare clic su OK.

Creazione dei Controlli dell' Ingresso dei Dati

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo descrive come creare oggetti che attivano l'area di lavoro per l'ingresso dei dati numerici o ASCII tra cui il pulsante abilita tastiera e il punto cursore:

Suggerimenti Utili

Quando si creano oggetti ad ingresso numerico:

- Si può aggiungere testo interno e/o un grafico interno ai pulsanti abilita tastiera e ad oggetti del punto cursore ad anche altre opzioni di formattazione. Vedere il Capitolo 17 per avere dettagli sulla formattazione.
- Uno schermo applicativo può avere più di un oggetto di punto cursore. Per attivare un punto cursore, l'operatore deve premere un tasto di funzione o una cella tattile. Un altro modo per attivare un punto cursore è quello di premere i tasti della freccia sinistra/destra del terminale fino a che il punto cursore è selezionato.
- Quando il pulsante abilita tastiera è premuto o il punto cursore è attivato, l'area di lavoro si apre al centro dello schermo del terminale.

Controlli ad Ingresso Numerico

Pulsante Abilita Tastiera

Un pulsante abilita tastiera è un pulsante momentaneo che visualizza un valore ad un indirizzo di controllore. Il valore iniziale in avvio viene impostato dal Tag Editor. Quando premuto, il pulsante apre l'area di lavoro ed abilita la tastiera del terminale per l'immissione dei dati.

I pulsanti abilita tastiera possono essere creati con testo interno e/o grafico interno ed altre opzioni di formattazione. Vedere il Capitolo 17.

Punto cursore

Un punto cursore è una casella con dati che può visualizzare un valore ad un indirizzo di controllore. Il valore iniziale in avvio viene impostato dal Tag Editor. Una volta selezionato il punto cursore e una volta premuto il tasto di Invio o un tasto numerico, si apre l'area di lavoro e la tastiera del terminale viene abilitata per l'immissione dei dati.

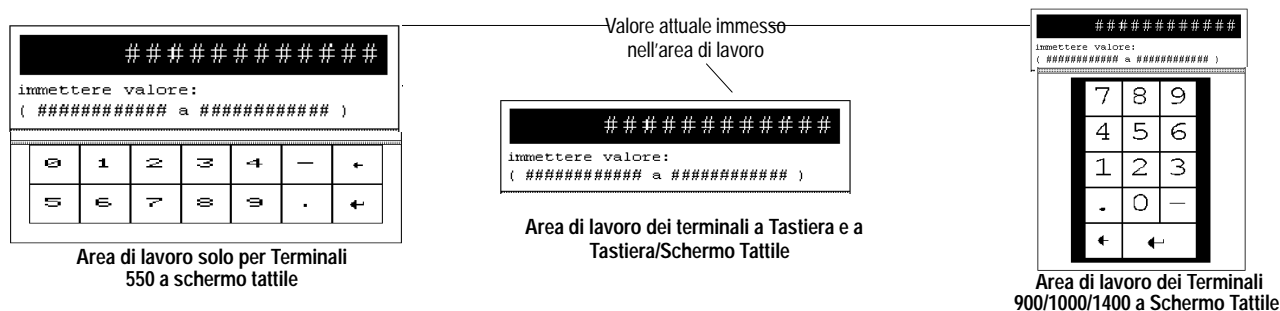
Ciascun punto cursore può essere assegnato ad un tasto di funzione o ad una cella tattile per attivare l'oggetto per ingresso di operatore. Sullo schermo possono apparire diversi oggetti di punto cursore. Un altro modo per selezionare un punto cursore è quello di usare i tasti della freccia sinistra o destra sul terminale.

Area di lavoro

L'area di lavoro si apre al centro dello schermo del terminale quando l'operatore preme il pulsante abilita tastiera o attiva il punto cursore.

Area di lavoro solo per Terminali 550 a schermo tattile

Area di lavoro dei terminali a Tastiera e a Tastiera/Schermo Tattile

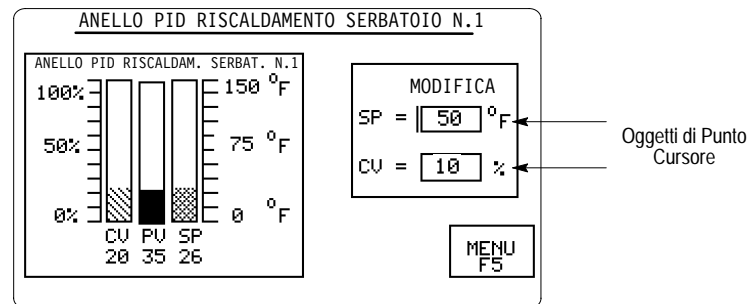
Area di lavoro dei Terminali 900/1000/1400 a Schermo Tattile

La parte superiore dell'area di lavoro mostra la gamma dei valori attuali immessi. Subito sotto i valori attuali si visualizzano i valori che l'operatore può immettere. La gamma viene impostata fornendo limiti di ingresso dati nel Tag Editor.

L'operatore immette un valore e preme il tasto di Invio .

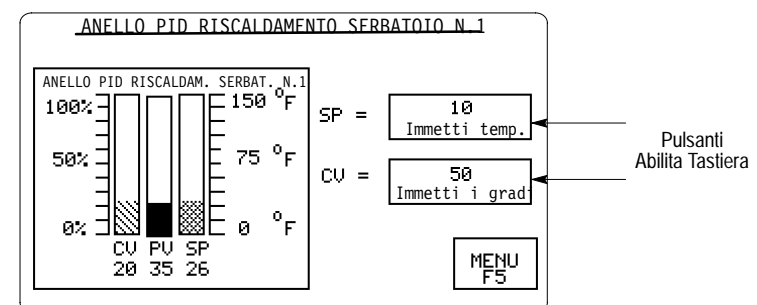
Esempi di ingresso numerico

Gli esempi seguenti mostrano come gli oggetti ad ingresso numerico vengono usati per regolare la temperatura e l’afflusso di un serbatoio.

Esempio del Punto Cursore

L’operatore seleziona uno degli oggetti di punto cursore della casella MODIFICA utilizzando un tasto di funzione, una cella tattile o i tasti freccia sinistra/destra sul terminale e quindi preme

L’area di lavoro si apre al centro dello schermo. L’operatore immette un nuovo valore utilizzando la tastiera del terminale.

Esempio dell’Abilita Tastiera

L’operatore seleziona il pulsante abilita tastiera Immetti temp. oppure Immetti i gradi utilizzando un tasto di funzione o una cella tattile.

L’area di lavoro si apre al centro dello schermo. L’operatore immette un nuovo valore utilizzando la tastiera del terminale.

Scalaggio dell’Ingresso dei Dati

I dati immessi da un operatore possono essere scalati da unità tecniche come per esempio litri o chili per cm quadrato ai valori di controllo della macchina. I valori vengono scalati utilizzando la formula:

$$y = mx + b$$

y = valore scalato (immesso dall’operatore)
m = scala (moltiplicatore)
x = valore del controllore
b = offset

Per calcolare il valore (x) memorizzato ad indirizzo di controllore, si usa:

$$x = \frac{y - b}{m} = \frac{\text{Valore Immesso - Offset}}{\text{Scala}}$$

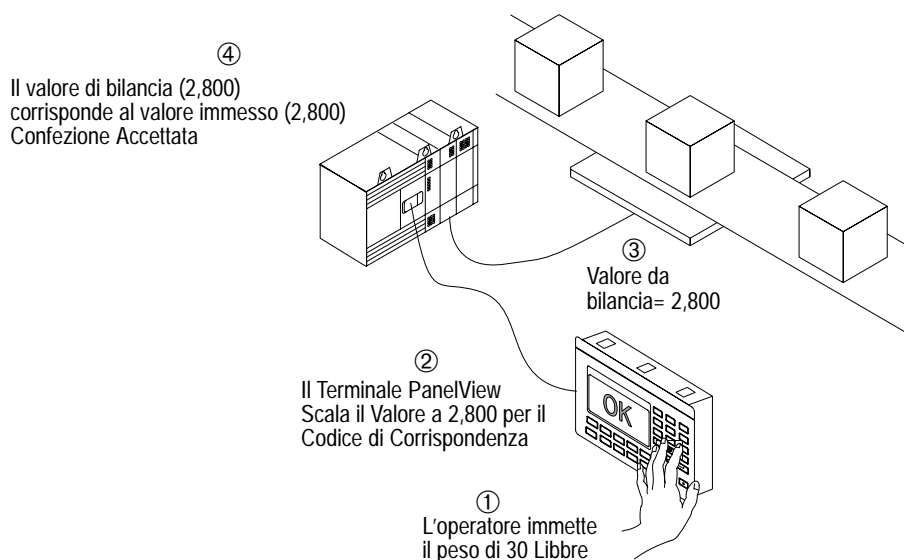
I valori di scala e di offset vengono immessi nel Tag Editor. I valori scalati influenzano il valore del controllore in questo modo:

- Valore scala (m) >1 genera un valore x minore di y-b.
- Valore scala (m) <1 genera un valore x maggiore di y–b.

Esempio: Scalaggio di una Variabile di Ingresso Dati

L’operatore immette 30 (libbre) per (y). Il valore di offset (b) è 2. Il valore di scala (m) è .01.

$$x = \frac{y - b}{m} = \frac{30 - 2}{.01} = 2800$$

Il terminale fornisce un valore di corrispondenza del controllore di 2.800 per un trasduttore da bilancia:

Il valore visualizzato in un oggetto ad ingresso numerico può essere scalato o no. Il valore visualizzato può essere assegnato ad un nome di tag indipendente dal valore scritto sull’indirizzo del controllore (tag di scrittura).

Limiti di Dati per Valore Scalato

Se un valore scalato supera la gamma del tipo dei dati selezionato, il terminale visualizzerà l'avvertenza 'Valore Non In Gamma'. Quando si utilizza lo scalaggio, si raccomanda di limitare i valori minimi e massimi che un operatore può immettere. Questi valori vengono impostati nella visualizzazione modulo del Tag Editor. (vedere pagina 19–5).

Calcolare la gamma per i valori scalati prima di immettere i valori nel Tag Editor. Utilizzare la formula seguente per determinare i valori minimi e massimi:

Valore Massimo d'Ingresso = (Massimo Valore per Tipo di Dati x Scala) + Offset

Valore Minimo d'Ingresso = (Minimo Valore per Tipo di Dati x Scala) + Offset

Esempio:

- Scala = 1.8 e Offset = 32 (conversione da gradi Fahrenheit a gradi Centigradi)
- Il tipo di Dati è Numero Intero con Segno (da -32,768 a +32,767)

I valori minimi / massimi che un operatore può immettere senza troncamento:

Valore Massimo d'Ingresso =	32,767 x 1.8	+ 32 = 59012
Valore Minimo d'Ingresso =	-32,768 x 1.8	+ 32 = -58950

Valore Iniziale di un Valore Scalato

Il valore iniziale specificato nel Tag Editor è scritto sul controllore in avvio o su reset. Il valore iniziale non è scalato, e deve essere immesso in unità utilizzate dal controllore logico.

Per esempio, il terminale utilizza °C ed il controllore utilizza °F. Per inizializzare il terminale ad un valore di 32°F, il valore iniziale nel Tag Editor deve essere 32, non 0.

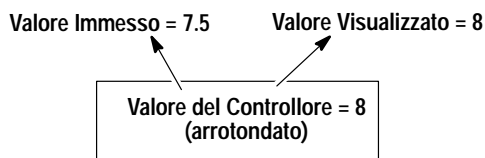
Il terminale non scala il valore iniziale prima di inviarlo al controllore se il tag specificato ha un:

- valore iniziale e
- una scala e/o
- un offset

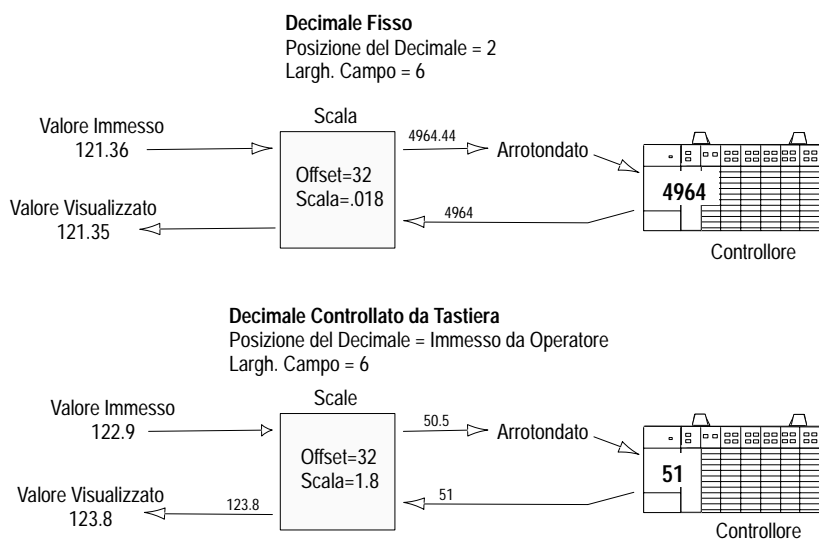
Il valore memorizzato nel terminale può essere differente di quello inviato al controllore a causa dell'arrotondamento che avviene durante il pre-scalaggio. Nel caso questo succedesse durante la convalida, verrà visualizzato un messaggio di avvertenza. Se il valore iniziale scalato supera i limiti di gamma (a causa di un errore di arrotondamento), verrà visualizzato un messaggio di errore.

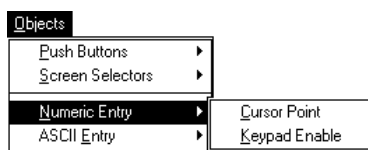
Precisione e Arrotondamento

Eccetto per valori a virgola mobile, il controllore logico memorizza valori come numeri interi, arrotondando qualsiasi cifra a destra del punto decimale. Il terminale però, può scalare valori decimali a o da valori di numero intero.

In questa illustrazione, il valore immesso di 7.5 viene arrotondato a 8. Quando questo valore è visualizzato, od utilizzato in formule matematiche, è possibile che il risultato non sia corretto.

Se è necessario avere precisione decimale, selezionare i valori appropriati per scala e offset.

Esempio

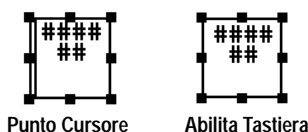
Utilizzare lo scalaggio per convertire un valore decimale da gradi Fahrenheit a gradi centigradi. La precisione è determinata dal valore immesso dall’operatore e dalla posizione decimale della scala.

Il punto decimale è posizionato per fornire una visualizzazione appropriata al valore scalato.

Il terminale memorizza il valore a piena precisione e il controllore memorizza il valore arrotondato (se scritto su file a numero intero).

Creazione di un oggetto ad Ingresso Numerico

Questa sezione mostra come creare un punto cursore o un pulsante abilita tastiera. Su terminali a schermo tattile, entrambi gli oggetti vengono allineati con la griglia tattile anche se non è visibile.

Per creare un Punto Cursore o un pulsante Abilita Tastiera:

1. Fare clic sullo strumento appropriato della casella strumenti.

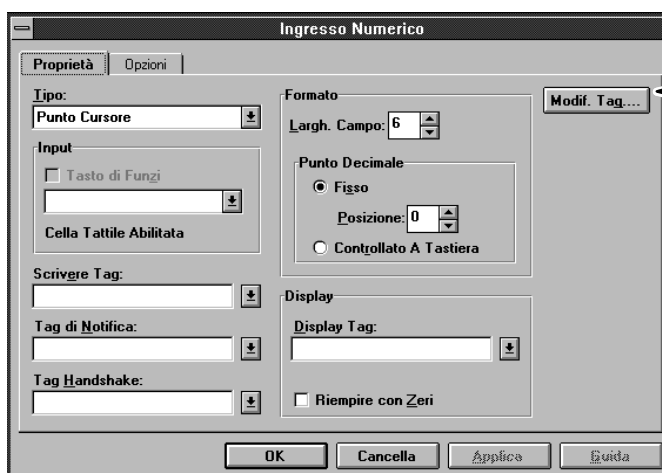
   Oppure scegliere Punto Cursore o Abilita Tastiera dal sottomenu Oggetti ▸Ingresso Numerico.
2. Posizionare il puntatore (+) e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per piazzare la dimensione preimpostata dell’oggetto. O trascinare il puntatore per dimensionare l’oggetto.

3. Per posizionare un altro oggetto dello stesso tipo, spostare il puntatore su una nuova area e fare clic di nuovo.
4. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo ad ingresso numerico.

   O fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Impostazione delle Proprietà di un oggetto ad Ingresso Numerico

Questa sezione mostra come impostare le proprietà per un pulsante Abilita Tastiera o un Oggetto Punto Cursore.

Per impostare le proprietà di un Punto Cursore o di un pulsante Abilita Tastiera:

1. Fare doppio clic sull’oggetto ad ingresso numerico.

2. Nella scheda Proprietà, impostare i parametri operativi per gli oggetti ad ingresso numerico (secondo le definizioni descritte sulle pagine seguenti).
3. Al termine, fare clic su OK.

Tipo

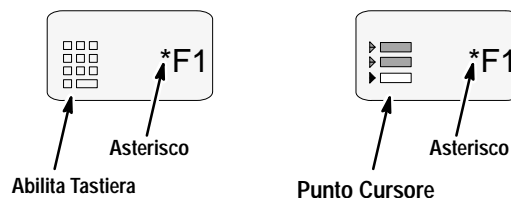
Cambia il tipo di oggetto ad ingresso numerico.

Ingresso

Specifica se l’operatore preme un tasto di funzione o una cella tattile per attivare l’oggetto ad ingresso numerico.

- Per i terminali a tastiera, selezionare un tasto di funzione dall’elenco.
- Per i terminali tattili, la cella tattile viene automaticamente abilitata.

Il terminale PanelView 550/600 a Tastiera e Tattile supporta l’ingresso a tasto di funzione e a cella tattile.

Il tasto di funzione selezionato visualizza un grafico dell’oggetto ad ingresso numerico ed un asterisco accanto al numero di tasto.

Tag di Scrittura

Specifica il nome dell’indirizzo del tag dove il terminale scrive il valore immesso. Se il tag non esiste, immettere un nome di tag. Modificare la definizione del tag (includendo limiti di ingresso dati, valori di scala, valore iniaziale) utilizzando il pulsante Modifica Tag o il Tag Editor.

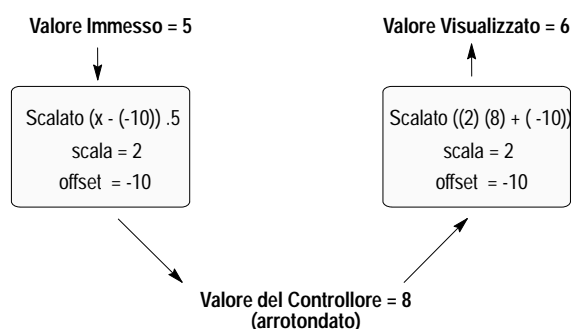
I tipi di dati validi per il tag di scrittura sono numeri interi con segno/senza segno, 4BCD o virgola mobile.

Display

L’area di Display definisce le proprietà dei dati visualizzati nell’oggetto ad ingresso numerico.

Il Tag di Display specifica il nome dell’indirizzo del tag da cui vengono letti i dati visualizzati. Normalmente, il tag di scrittura e di display sono uguali. Tuttavia, i protocolli unidirezionali, quali DeviceNet, richiedono indirizzi differenti per il tag Display e Scrittura. Il tag di Scrittura è un ingresso e il tag Display è un’uscita.

I dati visualizzati in un oggetto ad ingresso numerico possono essere scalati o no.

- Per visualizzare il valore immesso ignorando il valore memorizzato sul controllore, non immettere un tag di display (lasciare il campo vuoto).
- Per visualizzare un valore non scalato (non il valore immesso), usare nomi di tag differenti per il tag di display e di scrittura. Entrambi i tag dovrebbero avere lo stesso indirizzo di tag eccetto che il tag di display non dovrebbe avere scalaggio.
- Per visualizzare un valore immesso basato sul valore memorizzato su controllore, utilizzare lo stesso nome del tag sia per il tag di scrittura che per quello di display. A causa dell’arrotondamento, il valore visualizzato può non essere identico al valore immesso.

Con l’eccezione dei valori a virgola mobile, il controllore memorizza solo valori a numeri interi, il risultato scalato di 7.5 viene arrotondato a 8. La stessa scala usata per l’ingresso dei dati, viene usata per convertire il valore arrotondato per il display.

Riempimento con zeri specifica se vengono immessi degli zeri nelle posizioni di ingresso non usate alla sinistra e alla destra del punto decimale. Per esempio, se è stato immesso il valore 32100 (posizione del punto decimale fissa= 2):

Riempimento con Zeri	Senza Riempimento
0 0 0 3 2 1 . 0 0	_ _ _ 3 2 1 . 0 0

Formato

La larghezza di campo specifica il massimo numero di cifre che possono essere immesse. Il numero predefinito è 6.

Se il numero immesso è decimale, può essere scalato o arrotondato ad un numero intero o entrambi, prima di inviarlo al controllore. Vedere pagina 10–4.

Il Punto Decimale specifica se il decimale è fisso (formattato) o controllato da tastiera (mobile) per il display e i valori d'ingresso.

- Selezionare **Fisso** per fissare il punto decimale nel display dei dati e nell'area di lavoro. Mentre l'operatore immette i valori nell'area di lavoro, i numeri si spostano a sinistra del punto decimale.

  La casella Posizione specifica la posizione del punto decimale per valori di punto decimale fisso. Il decimale può essere posizionato da 0 a 10 posti a sinistra del carattere posizionato più a destra.

Seleziona	Per questa posizione	Seleziona	Per questa posizione
0	97	6	97.276767
1	97.2	7	97.2767676
2	97.27	8	97.27676767
3	97.276	9	97.276767676
4	97.2767	10	9.7276767676
5	97.27676		

  Nota: Se la Posizione è $\neq$ 0, la larghezza di campo deve essere pari alla posizione decimale più 2 > per numeri positivi. Una posizione è usata per la cifra alla sinistra del decimale ed una per il punto decimale. Se la posizione decimale è 2 e la larghezza di campo è 6, un valore immesso di 225 viene visualizzato come 225.00 e non 2.25.

  Per i numeri negativi la larghezza di campo deve essere pari alla posizione decimale più 3 >. Es: per visualizzare il valore –0.1234, Impostare a 7 la larghezza di campo e a 4 la posizione decimale. Per esempio, per visualizzare il numero –0.1234, impostare la larghezza di campo su 7 e la posizione decimale su 4.
- Selezionare **Controllato da Tastiera** in modo che l'operatore possa immettere il punto decimale utilizzando la tastiera del terminale. Il dato viene visualizzato come virgola mobile.

Il terminale visualizza il valore a piena precisione ed il controllore memorizza il valore arrotondato (se scritto su file a numero intero).

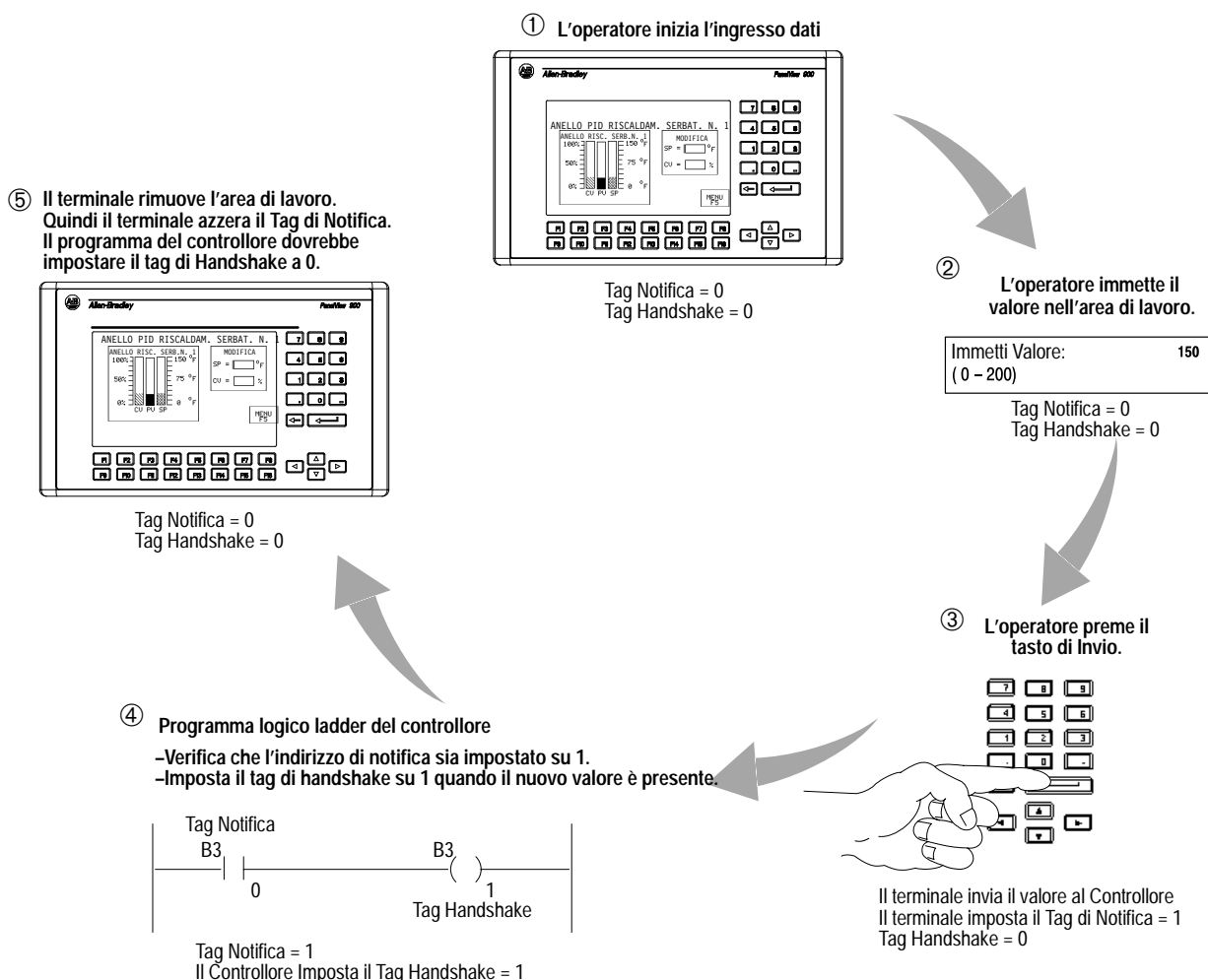
Tag di Notifica e di Handshake

I tag di notifica e di handshake sono delle opzioni per assicurare che i dati vengano scritti in un indirizzo di tag di scrittura prima di chiudere l’area di lavoro.

Tag di Notifica:

Tag Handshake:

L’indirizzo del tag di notifica è impostato su 1 quando l’operatore preme il tasto di invio. L’area di lavoro rimane aperta fino a che il programma del controllore verifica la notifica che il valore è stato scritto sull’indirizzo del tag e quindi imposta l’indirizzo del tag di handshake su 1.

Il terminale azzera automaticamente il bit di notifica quando il bit di handshake viene impostato dal controllore. La logica ladder del controllore deve impostare il bit handshake prima che avvenga un fuori tempo (timeout). Il fuori tempo predefinito di handshake è di 4 secondi (varia da 1 a 60 secondi). Vedere pagina 20–21per regolare il fuori tempo dell’handshake.

Selezionare i tag dalle caselle dell’elenco appropriate. Se i tag non esistono, immettere i nomi dei tag. Modificare le definizioni utilizzando il pulsante Modifica Tag o il Tag Editor.

Controlli ad Ingresso ASCII

L’oggetto ad Ingresso ASCII consente che l’operatore invii ad un controllore una stringa alfanumerica (che arriva fino a 128 caratteri).

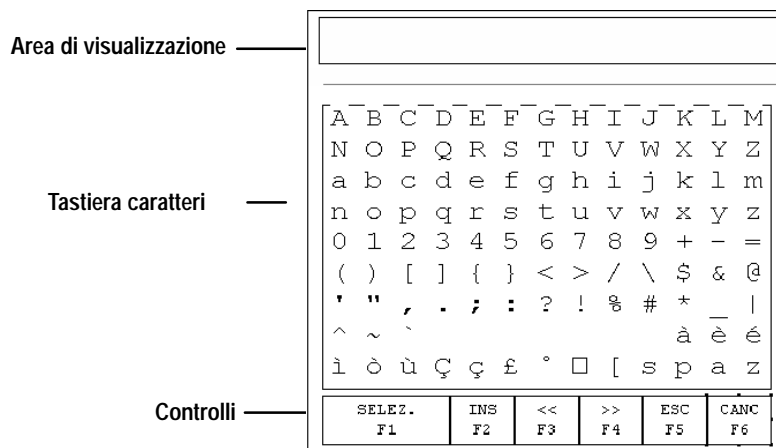
Come gli oggetti ad ingresso numerico, l’oggetto ad Ingresso ASCII può apparire su uno schermo applicativo come pulsante abilita tastiera o come punto cursore.

Pulsante Abilita Tastiera

Il pulsante abilita tastiera è un pulsante momentaneo che può visualizzare una stringa di caratteri ASCII ad un indirizzo di controllore. Il valore iniziale del pulsante è inviato al controllore la prima volta che si esegue l’applicazione e può anche essere visualizzato nel pulsante. Una volta premuto, questo pulsante apre l’area di lavoro ASCII per consentire l’immissione e l’invio di una nuova stringa di caratteri al controllore.

Punto Cursore

Il punto cursore è una casella con dati che può visualizzare una stringa di caratteri ASCII ad un indirizzo di controllore. Il valore iniziale dell’oggetto è inviato al controllore la prima volta che si esegue l’applicazione. Il valore iniziale può anche essere visualizzato nella casella. Quando si seleziona il punto cursore e si è premuto il tasto di Invio, si apre l’area di lavoro ASCII per immettere ed inviare una nuova stringa di caratteri al controllore.

Area di Lavoro ASCII per Terminali a Tastiera o a Tastiera e a Schermo Tattile

L'operatore seleziona i caratteri dalla Tastiera Caratteri spostando il cursore (con le frecce del tastierino) su un carattere e premendo il tasto di funzione SEL-F1. Il carattere apparirà nell'Area di Display. Questa è un'area a scorrimento in modo che l'operatore possa immettere una stringa di caratteri più lunga dell'Area di Display. Tutti i caratteri sono inviati al controllore anche se non sono visibili.

Dopo aver immesso tutti i caratteri, l'operatore invia la stringa al controllore premendo INVIO ↵ sul tastierino. Il carattere più a sinistra viene posizionato nel byte alto della prima parola (dell'indirizzo tag di scrittura), quello successivo nel byte basso e così via.

Nota: L'Ingresso ASCII di DeviceNet consente lo scambio dei byte.

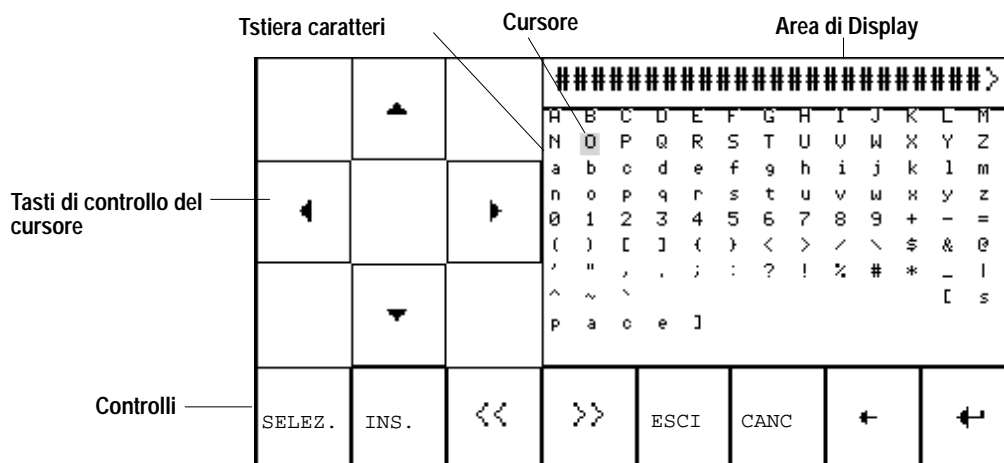
Controlli	Locazione	Funzione
◀ ▶ ▼ ▲	Tastiera del terminale	Sposta il cursore su, giù, a sinistra, a destra nella Tastiera dei Caratteri.
←	Tastiera del terminale	Elimina il carattere sulla sinistra del cursore nell'Area di Display. Se il cursore è nella posizione più a sinistra quando si preme ←, l'area di lavoro si chiude.
↵	Tastiera del terminale	Invia la stringa di caratteri all'indirizzo tag di scrittura assegnato nel controllore. Quando si apre l'area di lavoro ASCII, la stringa di caratteri è evidenziata. Se l'operatore seleziona subito un carattere, il terminale cancella l'Area di Display e visualizza il carattere selezionato. Se l'operatore preme un tasto di controllo, il terminale continua a visualizzare la stringa esistente, consentendo di modificarla.
SELEZ. F1	Tasti di funzione	Seleziona il carattere evidenziato e lo posiziona sulla posizione del cursore nell'Area di Display.
INS F2	Tasti di funzione	Alterna tra le modalità Inserisci e Sovrascrivi. La modalità Sovrascrivi appare in video inverso. Nella modalità Inserisci, il carattere selezionato viene inserito prima del cursore nell'Area di Display. Se si è immesso il massimo numero di caratteri nell'Area di Display, i nuovi caratteri sono ignorati. Nella modalità Sovrascrivi, il carattere selezionato sostituisce quello su cui è il cursore nell'Area di Display.
<< F3	Tasti di funzione	Sposta il cursore di un carattere a sinistra nell'Area di Display.
>> F4	Tasti di funzione	Sposta il cursore di un carattere a destra nell'Area di Display.
ESC F5	Tasti di funzione	Chiude l'area di lavoro senza fare cambiamenti.
CANC F6	Tasti di funzione	Cancella la stringa nell'Area di Display.

Area di lavoro ASCII per Terminali a Schermo Tattile 550

Tstiera caratteri
Cursore
Area di Display
Tasti di controllo del cursore
Controlli

################################>

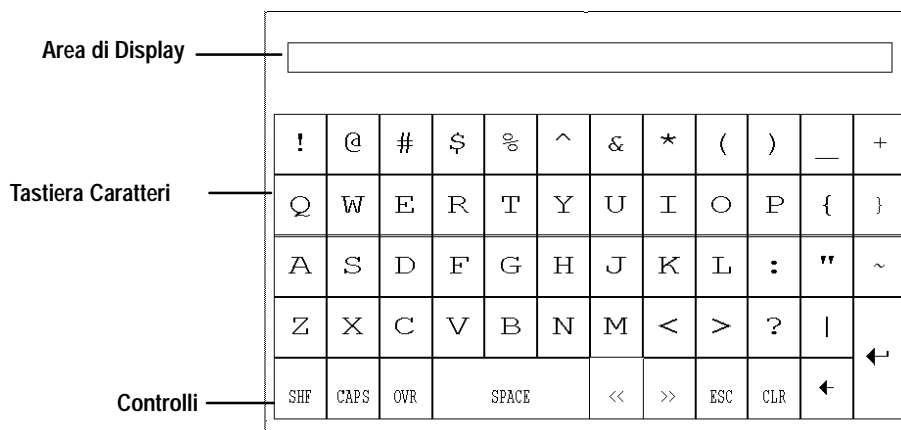
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - =
( ) [ ] { } < > / \ $ & @
' " , . ; : ? ! % # * _ |
^ ~ ` [s
p a c e]

SELEZ. INS. << >> ESCI CANC

Per selezionare caratteri dalla Tastiera Caratteri, l’operatore preme i tasti di controllo del cursore per spostarlo su un carattere e preme il tasto SELEZ. Il carattere viene immesso nell’Area di Display (visualizzazione). Questa è un’area a scorrimento per consentire all’operatore di immettere una stringa di caratteri più lunga dell’Area di Display. Tutti i caratteri sono inviati al controllore anche se non sono visibili.

Dopo aver immesso tutti i caratteri, l’operatore invia la stringa al controllore premendo ↵. Il carattere più a sinistra è posizionato nel byte alto della prima parola (dell’indirizzo del tag di scrittura), quello successivo nel byte basso e così via.

Nota: L’ingresso ASCII di DeviceNet consente lo scambio dei byte.

Controlli	Funzione
◀ ▶ ▼ ▲	Sposta il cursore in alto, in basso, a sinistra o a destra nella Tastiera Caratteri.
SEL	Seleziona il carattere evidenziato e lo sposta alla posizione del cursore nell’Area di Diaplay.
INS	Alterna tra le modalità Inserisci e Sovrascrivi. La modalità Sovrascrivi appare in video inverso. Nella modalità Inserisci il carattere selezionato viene inserito prima del cursore, nell’Area di Display. Se il numero massimo di caratteri è stato immesso nell’Area di Display, quelli nuovi verranno ignorati. Nella modalità Sovrascrivi, il carattere selezionato sostituisce quello su cui è il cursore nell’Area di Display.
<<	Sposta il cursore di un carattere a sinistra nell’Area di Display.
>>	Sposta il cursore di un carattere a destra nell’Area di Display.
ESC	Chiude l’area di lavoro senza fare cambiamenti.
CANC	Cancella la stringa nell’Area di Display.
←	Elimina il carattere a sinistra del cursore nell’Area di Display.
↵	Invia la stringa di carattere all’indirizzo di tag assegnato nel dispositivo remoto. Dopo aver premuto ↵ per aprire la tastiera ASCII, viene evidenziata la stringa di caratteri. Se l’operatore seleziona subito un carattere, il terminale cancella l’Area di Display e visualizza il carattere selezionato. Se l’operatore preme un tasto di controllo, il terminale continua a visualizzare la stringa esistente, consentendo di modificarla.

Area di lavoro ASCII per terminali a schermo tattile 900/1000/1400

L'operatore seleziona i caratteri toccando la Tastiera dei Caratteri sullo schermo. Il carattere viene immensso nell'Area di Display. Questa è un'area a scorrimento per consentire all'operatore di immettere una stringa di caratteri più lunga dell'Area di Display. Tutti i caratteri sono inviati al controllore anche se non sono visibili.

Dopo aver immesso tutti i caratteri, l'operatore invia la stringa al controllore premendo INVIO ↵ sul tastierino dello schermo tattile. Il carattere più a sinistra viene posizionato nel byte alto della prima parola (dell'indirizzo tag di scrittura), quello successivo nel byte basso e così via.

Nota: L'Ingresso ASCII di DeviceNet consente lo scambio dei byte.

Controlli	Funzione
SHF (SHIFT)	Come predisposizione questa funzione è disattivata ed i tasti appaiono in minuscolo. Premendo SHF, il pulsante appare in video inverso. Tutti i tasti di caratteri, inclusi i numeri e i simboli, appaiono nello stato di "Shift". Es: a diventa A; 2 diventa ".
MAIUS (maiusc.)	Come predisposizione questa funzione è disattivata ed i tasti appaiono in minuscolo. Premendo MAIUSC, il pulsante appare in video inverso. Le lettere appaiono e sono immesse in maiuscolo ma i numeri ed i simboli no. Lo stato è mantenuto attraverso i cicli di alimentazione.
INS	Alterna tra le modalità Inserisci e Sovrascrivi. La modalità Sovrascrivi appare in video inverso. Nella modalità Inserisci il carattere selezionato viene inserito prima del cursore, nell'Area di Display. Se il numero massimo di caratteri è stato immesso nell'Area di Display, quelli nuovi verranno ignorati. Nella modalità Sovrascrivi, il carattere selezionato sostituisce quello su cui è il cursore nell'Area di Display.
<<	Sposta il cursore di un carattere a sinistra nell'Area di Display.
>>	Sposta il cursore di un carattere a destra nell'Area di Display.
ESC	Chiude l'area di lavoro senza fare cambiamenti.
CANC	Cancella la stringa nell'Area di Display.
←	Elimina il carattere a sinistra del cursore nell'Area di Display.
↵	Invia la stringa di carattere all'indirizzo di tag assegnato nel dispositivo remoto. Dopo aver premuto ↵ per aprire la tastiera ASCII, viene evidenziata la stringa di caratteri. Se l'operatore seleziona subito un carattere, il terminale cancella l'Area di Display e visualizza il carattere selezionato. Se l'operatore preme un tasto di controllo, il terminale continua a visualizzare la stringa esistente, consentendo di modificarla.

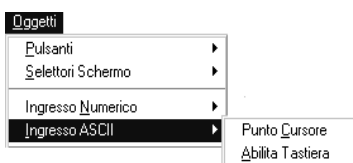
Aree di lavoro ASCII in altre lingue

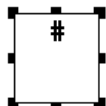
L'area di lavoro ASCII è disponibile con le Tastiere Caratteri in:

- Francese
- Italiano
- Spagnolo
- Tedesco

Se il terminale PanelView è configurato per l'operazione in una di queste lingue, l'area di lavoro ASCII visualizzerà la Tastiera Caratteri nella lingua selezionata.

Il controllo SHF (shift) alterna tra SHF/SHF2. Nella modalità SHF, la Tastiera Caratteri visualizza i caratteri in maiuscolo (es: da a minuscola a A maiuscola e da 3 a £). Nella modalità SHF2, la Tastiera Caratteri visualizza ulteriori caratteri secondo la lingua voluta.

I valori dei caratteri ASCII corripondono a quelli nell'appendice H.

Creazione di un oggetto ad Ingresso ASCII

1. Scegliere Punto Cursore o Abilita Tastiera dal menu Oggetti ▸Ingresso ASCII.
2. Fare clic sul pulsante sinistro del mouse per posizionare la dimensione predefinita dell'oggetto o trascinare il mirino per dimensionare l'oggetto.

3. Per posizionare un altro oggetto dello stesso tipo, spostare il puntatore su una nuova area e rifare clic.
4. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dalla modalità dell'ingresso ASCII.

   Oppure fare clic sullo strumento di selezione della casella degli strumenti.

Impostazione delle proprietà di un oggetto ad Ingresso ASCII

1. Fare doppio clic sull'oggetto per accedere ai paremetri della finestra.

2. Sulla scheda Proprietà, impostare i parametri di funzionamento dell'oggetto Ingresso ASCII (come definito qui sotto).
3. Quando la finestra di dialogo è chiusa, l'oggetto appare con un numero di # corrispondente alla larghezza della stringa.

Se si seleziona Formato ▸Testo Interno quando l'oggetto è selezionato, la casella del testo interno contiene un segnaposto /* Z:10 */ASCII, in cui 10 è la larghezza specificata della stringa per l'oggetto.

Come gli altri oggetti , si può aggiungere testo interno intorno al segnaposto o cambiare l'aspetto dell'oggetto utilizzando le opzioni di formattazione. Per avere ulteriori informazioni vedere il capitolo 17.

Tipo
Cambiare l'oggetto ingresso ASCII ad Abilita Tastiera o a Punto Cursore.

Ingresso
Specifica se l'operatore preme un tasto di funzione od una cella tattile per attivare l'oggetto dell'ingresso ASCII.

- Per terminali a tastiera, selezionare un tasto di funzione dall'elenco.
- per terminali con schermo tattile, la cella tattile viene automaticamente abilitata.

Il terminale PanelView 550/600 a Tastiera e a Schermo Tattile supporta il tasto di funzione e l'ingresso a cella tattile.

Il tasto di funzione selezionato visualizza un grafico dell'oggetto ed un asterisco accanto al numero di tasto.

Tag di Scrittura

Specifica il nome di un indirizzo di tag dove il terminale scrive la stringa ASCII. Il tipo di dati del tag di scrittura deve essere Vettore di Caratteri. I dati di tag possono essere scritti su qualsiasi file di dati che supporta il tipo di dati a Vettore di Carattere. La dimensione di Vettore deve essere la stessa del campo della Larghezza Stringa.

Modificare la definizione di tag utilizzando il pulsante Modifica Tag o il Tag Editor.

Riservare indirizzi di parole a blocchi per ciascun oggetto ad Ingresso ASCII.

Tag di Notifica e di Handshake

Sono tag opzionali per accertarsi che i dati vengano scritti all'indirizzo del tag di scrittura prima che l'area di lavoro si chiuda.

Una volta che l'operatore preme il tasto di Invio per inviare la stringa ASCII all'indirizzo del tag di scrittura, il tag di notifica viene impostato su 1.

L'area di lavoro rimane aperta fino a che il controllore fa un controllo di notifica per accertarsi che il valore sia stato scritto all'indirizzo del tag di scrittura e di seguito imposta su 1 l'indirizzo del tag di handshake. Il terminale cancella il bit di notifica quando il bit di handshake viene impostato dal controllore.

Larghezza di stringa

È il numero massimo di caratteri che possono essere immessi nell'area di lavoro ASCII. **Immettere un numero intero pari.**

Per	Larghezza massima di stringa
DH+/DH-485/DF1	80
Remote I/O	128
DeviceNet	128

Se la stringa ASCII è inferiore alla larghezza della stringa, il carattere NULL viene aggiunto prima di inviare la stringa al controllore. Il carattere NULL non ha nessun effetto sulla visualizzazione della stringa.

Tag Display

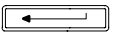
Specifica la sorgente dei dati visualizzati nell'area di lavoro ASCII. Se un tag di display non è definito, l'area di lavoro visualizza l'ultimo valore immesso. Il tipo di dati del tag di display deve essere Vettore di Caratteri. La dimensione di Vettore deve essere uguale a quella della larghezza della stringa.

Mostra stringa attuale su Tastiera ASCII

Quando selezionata, l'area di lavoro ASCII visualizza la stringa di caratteri memorizzata all'indirizzo del tag di scrittura.

Caratteri maschera

Una caratteristica di sicurezza per prevenire la visualizzazione dei caratteri immessi nell'area di lavoro ASCII. Il numero di carattere maschera sostituisce ciascun carattere ASCII. Esempio: i caratteri PASSWORD appaiono in questo modo ######## nell'area di lavoro.

Creazione dei Selettori di Schermo

Obiettivi di Capitolo

Questo capitolo mostra come creare selettori di schermo perché l'operatore possa navigare tra gli schermi di un'applicazione. Si possono creare pulsanti di schermo o schermi ad elenco. Il capitolo è suddiviso con i seguenti paragrafi:

Suggerimenti Utili

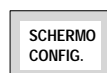
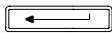
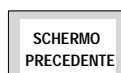
Quando si creano selettori di schermo, considerare:

- Un elenco di schermo può avere un massimo di 255 immissioni (numerate da 0 a 254). Utilizzare solo il numero di immissioni richesto dall'applicazione.
- Ciascun ingresso in uno schermo ad elenco ha solo una riga.
- Su terminali a tastiera, il cursore viene spostato lungo lo schermo ad elenco usando il tasto freccia su [▲] e giù [▼] del terminale. Lo schermo appare quando l'operatore preme Invio [↵].
- I terminali PanelView 900 con Schermo Tattile richiedono tasti ad elenco sullo schermo, in modo che l'operatore possa spostare il cursore sull'elenco.
- Uno schermo applicativo può avere più di uno schermo ad elenco. Per attivare uno schermo ad elenco, l'operatore preme un tasto di funzione o una cella tattile. Un altro modo di attivare un elenco è quello di premere i tasti freccia sinistra/destra sul terminale fino a selezionare l'elenco.
- Lo schero ad elenco può essere usato sul menu principale dello schermo. Un pulsante di schermo su ciascuno schermo applicativo fa ritornare l'operatore al menu principale.
- Quando lo spazio di schermo è limitato, utilizzare i pulsanti di schermo.
- Posizionare i pulsanti di schermo nella stessa posizione su ciascuno schermo. Questo consente all'operatore di localizzare e navigare velocemente tra schermi.
- Creare pulsanti di schermo con testo interno e/o grafico interno.
- Il cambiamento della dimensione di testo si applica a tutto lo schermo ad elenco.

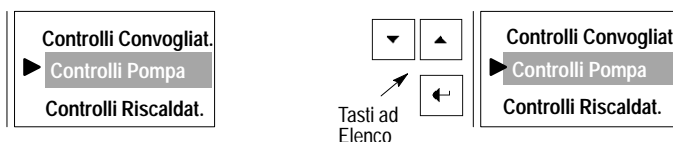
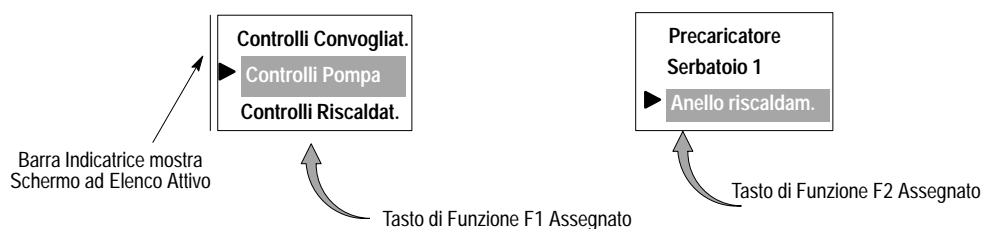
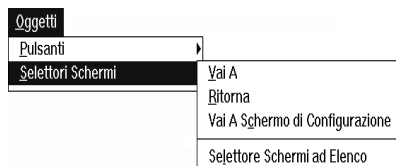
Pulsante Vai a Schermo

Il pulsante Vai a Schermo, quando premuto, visualizza uno schermo specifico.

Pulsante Vai a Schermo di Config.

Il pulsante Vai a Schermo di Config., quando premuto, visualizza il menu del Modo di Configurazione del Terminale PanelView.

Pulsante Ritorna a Schermo

Il pulsante Ritorna a schermo, quando premuto, visualizza lo schermo precedente. Questo pulsante non consente un collegamento continuo di ritorno al primo schermo.

Selettore Schermo ad Elenco

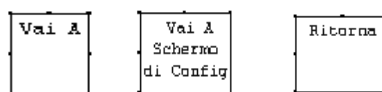
Un Selettore Schermo ad Elenco contiene un menu od un elenco di schermi da cui l’operatore può fare una selezione. Un cursore indica la selezione attuale. L’operatore utilizza i tasti freccia su ▲ e giù ▼ sul terminale per spostare il cursore e il tasto di Invio ← per immettere la selezione.

I terminali con solo schermo tattile richiedono tasti ad elenco sullo schermo, in modo che l’operatore possa spostare il cursore sull’elenco.

Ciascun selettore schermo ad elenco è assegnato ad un tasto di funzione o cella tattile per attivare l’elenco per l’immissione dell’operatore. Questo perchè possano apparire diversi elenchi su uno schermo. Un altro modo per attivare un selettore schermo ad elenco su terminali a tastiera è quello di usare i tasti freccia sinistra ◄ o destra ► sulla tastiera del terminale.

Creazione Pulsanti Schermo

Questa sezione mostra come creare un pulsante Vai a, Vai a Schermo di Config., Ritorna a Schermo. Quando posizionati su uno schermo appaiono tutti uguali. Su terminali con schermo tattile, i pulsanti di schermo vengono allineati alla griglia tattile anche se non è visibile.

Per creare un pulsante Vai a, Vai a Schermo di Config., o Ritorna:

1. Fare clic sullo strumento appropriato della casella strumenti.

O scegliere Vai A, Vai A Schermo di Config. o Ritorna dal sottomenu Oggetti ▸Selettori di Schermo.

2. Posizionare il puntatore (+) e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per posizionare la dimensione predefinita del pulsante. O trascinare il puntatore per dimensionare il pulsante.

3. Per posizionare un altro pulsante di schermo dello stesso tipo, spostare il puntatore su una nuova area e fare clic di nuovo.

4. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo del pulsante di schermo.

Oppure fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Impostazione delle Proprietà dei Pulsanti di Schermo

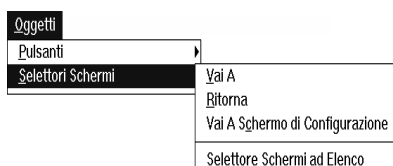
Per impostare le proprietà di un pulsante selettore di schermo:

1. Fare doppio clic sull'oggetto del pulsante di schermo.

2. Dalla casella elenco di schermi, selezionare lo schermo da visualizzare quando il pulsante di schermo è premuto.
3. In Ingresso:
   - Per terminali a tastiera, selezionare un tasto di funzione dall'elenco.
   - Per terminali con schermo tattile, la cella tattile viene automaticamente abilitata.

   I terminali PanelView 550/600 con Schermo Tattile e a Tastiera supportano l'ingresso a tasto di funzione e a cella tattile.
4. Al termine, fare clic su OK.

Il tasto di funzione selezionato visualizza un grafico del pulsante di schermo e un asterisco accanto al numero di tasto, per indicare il tasto usato.

Creazione di un Selettore Schermi ad Elenco

Questa sezione mostra come creare e modificare le proprietà di un selettore schermi ad elenco. Su terminali con schermo tattile, lo schermo ad elenco viene allineato alla griglia tattile anche se non è visibile.

Per creare un Selettore Schermi ad Elenco:

1. Fare clic sullo strumento Selettore Schermi ad Elenco dalla casella strumenti.

   Oppure scegliere Selettore Schermi ad Elenco dal sottomenu Oggetti ▸Selettori di Schermi.

2. Posizionare il puntatore (+) e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per posizionare la dimensione predefinita. O trascinare il puntatore per dimensionare lo schermo ad elenco.

dimensione predefinita **trascinato orizzontalmente**

3. Per piazzare un altro Selettore Schermo ad Elenco, spostare il puntatore su una nuova area, e fare clic di nuovo.

4. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo del selettore schermi ad elenco.

   Oppure fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

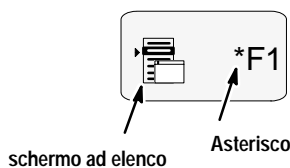
Impostazione delle Proprietà del Selettore Schermi ad Elenco

Per impostare le proprietà di un Selettore Schermi ad Elenco:

1. Fare doppio clic sull'oggetto del selettore schermi ad elenco.

2. In Input (ingresso), specificare se l'operatore preme un tasto di funzione o una cella tattile per attivare l'elenco di schermi.
   - Per i terminali a tastiera, selezionare un tasto di funzione dall'elenco.
   - Per terminali con schermo tattile, la cella tattile viene abilitata.

   I terminali PanelView 550/600 con Schermo Tattile e a Tastiera supportano ingresso a tasto di funzione e a cella tattile.

   Quando si esce dal dialogo, il tasto di funzione selezionato visualizza un grafico di un selettore schermi ad elenco ed un asterisco accanto al numero di tasto.

3. Selezionare la casella di spunta Ritorno a Capo per abilitare o disabilitare il ritorno a capo per il cursore di selezione. Il valore predefinito è disabilitato.

   Il ritorno a capo sposta il cursore di selezione in cima o in fondo all'elenco quando vengono premuti i tasti freccia giù ▼ o su ▲ sull'ultimo o primo schermo nell'elenco.

Configurazione delle Immissioni in un Selettore Schermi ad Elenco

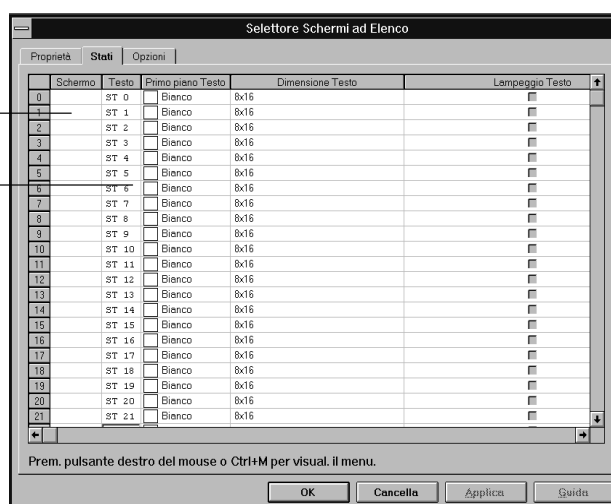
Utilizzare la scheda Stati per:

- selezionare uno schermo da associare a ciascun ingresso.
- modificare il testo da visualizzare per ciascun ingresso
- modificare opzioni di formattazione testo (dimensione testo, sottolineatura, lampeggio, allineamento e colori primo piano)
- aggiungere o eliminare immissioni elenco di schermi.

Per configurare le immissioni in un Selettore elenco di schermi:

1. Fare clic sulla scheda Stati della finestra Selettore elenco di schermi.

   Si apre il foglio di calcoli. Ciascuna riga rappresenta un'immissione nello schero ad elenco. Il valore predefinito iniziale è di 16 immissioni (da riga 0 a riga 15).

2. Modificare i campi quando necessario.
3. Fare clic su OK per uscire dal dialogo.

Modifica del Numero di Immissioni negli schermi ad elenco.

Un Selettore elenco di schermi supporta un massimo di 255 immissioni (da 0 a 254 righe). Utilizzare solo il numero requisito.

Per aggiungere stati al Selettore elenco di schermi:

1. Tener premuto il pulsante destro del mouse e scegliere Aggiungi Stato dal menu a comparsa.

   La nuova riga viene aggiunta dopo l'ultima riga.

2. Ripetere il procedimento 1 dopo ciascuno stato da aggiungere.

Ciascuno stato che si aggiunge è creato con i valori predefiniti dalla Riga 0 e con il testo predefinito (ST 0, ST 1, ..., ST 254).

Per eliminare stati da un Selettore di Schermo ad Elenco:

1. Selezionare il numero di riga da eliminare.
2. Tener premuto il pulsante destro del mouse e scegliere elimina Stato dal menu a comparsa.
3. Ripetere procedimento 1 e 2 per ciascuno stato da eliminare.

Selezione Nomi di Schermo

Il campo Schermo contiene un elenco di schermi nell'applicazione. Selezionare uno schermo da associare a ciascuna immissione negli schermi ad elenco.

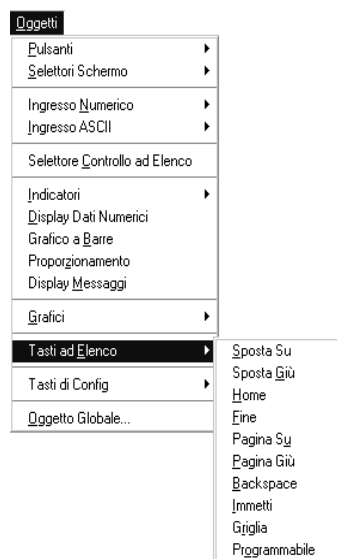
Modifica delle Immissioni del Testo

Il campo Testo specifica quale testo apparirà nell'elenco per lo schermo assegnato. Il numero di riga indica la posizione del testo nell'elenco.

Il testo predefinito assegnato per ciascuna immissione di elenco è ST ed il numero di riga. Fare doppio clic nella cella per modificare il testo.

Altri campi di testi controllano come il testo è formattato per ciascuna immissione:

- dimensione del testo (i cambiamenti di dimensione si applicano a tutto l'elenco)
- sottolineatura
- lampeggio del testo
- allineamento (sinistra, destra, centro)
- colore di primo piano

Creazione Tasti ad Elenco

I terminali con solo schermo tattile richiedono tasti ad elenco sullo schermo, in modo che l’operatore possa spostare il cursore in un Selettore Schermi ad Elenco e selezionare uno schermo. I tasti ad Elenco sono anche supportati dai terminali a tastiera.

I Tasti ad Elenco e le funzioni disponibili sono elencati qui sotto.

Tasto ad elenco	Tipo	Descrizione
	Sposta Su	Sposta il cursore sullo schermo precedente nell’elenco. Necessario.
	Sposta Giù	Sposta il cursore sullo schermo successivo nell’elenco. Necessario.
	Home	Sposta il cursore sul primo schermo nell’elenco. Opzionale.
	Fine	Sposta il cursore sull’ultimo schermo nell’elenco. Opzionale.
	Pagina Su	Sposta il cursore su di una pagina in un elenco scorrevole. Opzionale.
	Pagina Giù	Sposta il cursore giù di una pagina in un elenco scorrevole. Opzionale.
	Backspace	Ritorna il cursore sullo schermo evidenziato attualmente. Opzionale.
	Invio	Conferma una selezione e visualizza lo schermo selezionato. Necessario.

Per creare un tasto ad elenco:

1. Fare clic sullo strumento Tasti ad Elenco della casella strumenti.

   Oppure scegliere Tasti ad Elenco dal sottomenu Oggetti ▶Tasti ad Elenco.

2. Posizionare il puntatore (+) e fare clic sul pulsante sinistro del mouse.
3. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo Tasti ad Elenco.

   Oppure fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Per accedere alle proprietà di un tasto ad elenco:

1. Fare doppio clic sull’oggetto tasto ad elenco.
2. In Ingresso, specificare come l’operatore attiva il tasto ad elenco.
   - Per terminali a tastiera, selezionare un tasto di funzione dall’elenco.
   - Per terminali con schermo tattile, la cella tattile è abilitata.
3. Quando terminato, fare clic su OK.

Cambiamenti di Schermo Controllati da PLC/SLC

L’SLC o PLC può controllare i cambi di schermo e ritornare il valore dello schermo attuale al controllore. Il Capitolo 20 mostra come utilizzare i tag di controllo e di stato per eseguire queste funzioni di controllore.

Creazione Grafici a Barre, Indicatori, Display Numerici

Obiettivi di capitolo

Grafici a barre, indicatori e display dati numerici mostrano un valore numerico o una rappresentazione grafica di dati memorizzati all'indirizzo tag del controllore. Questo capitolo contiene i seguenti paragrafi:

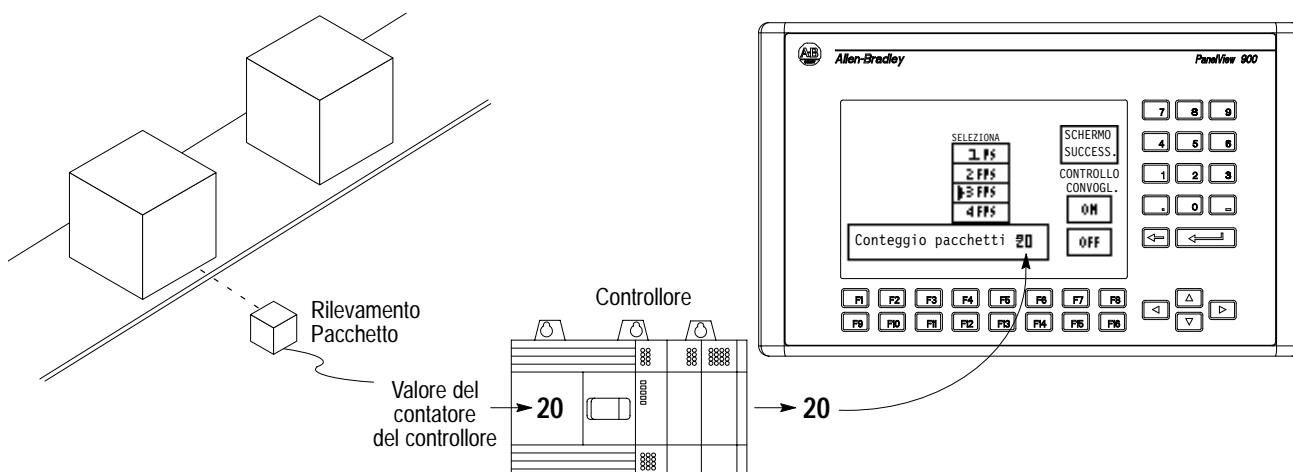
Suggerimenti utili

Quando si creano grafici a barre, indicatori e display, si considerano:

- Gli Indicatori che leggono un valore non hanno una “banda morta” in cui una gamma di valori viene interpretata come un singolo stato. Per la maggior parte delle applicazioni, la logica ladder del controllore dovrebbe consentire una gamma di valori sopra e/o sotto quello specificato per ciascuno stato da interpretare come uguali allo stato stesso.
- Gli indicatori a stati multipli supportano fino a 2000 stati o immissioni (numerati da 0 a 1999).
- Gli indicatori ad elenco supportano fino a 255 stati o immissioni (numerati da 0 a 254).
- Per indicatori a stati multipli o ad elenco, usare solo il numero di stati o immissioni richiesto dall'applicazione.
- Gli indicatori a stati multipli includono uno stato di errore (Stato E). Lo stato di errore avvisa l'operatore che i dati letti non sono nei limiti delle gamme previste.

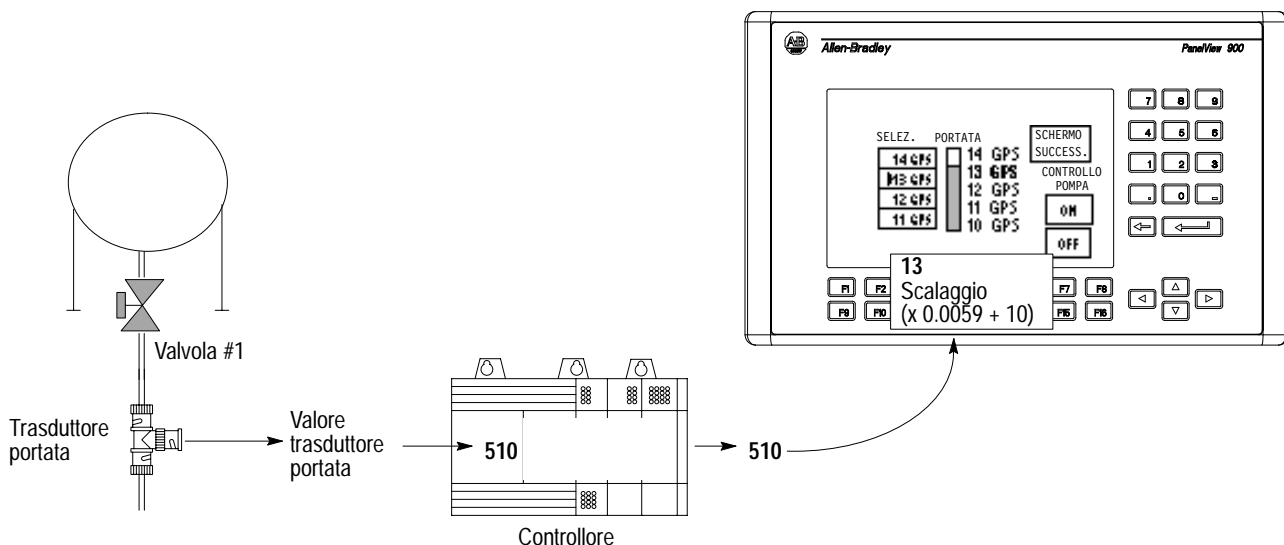
Dati di Scalaggio

Display Dati Standard

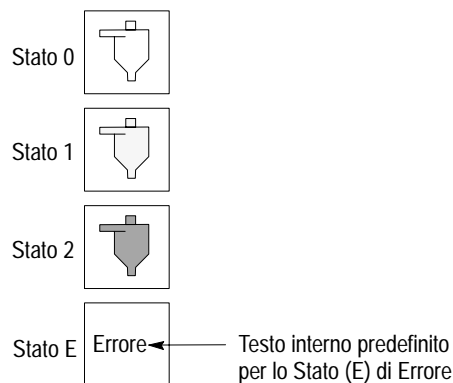
I display dei grafici a barre e dei dati standard mostrano un valore numerico memorizzato all’indirizzo tag del controllore.

Display dati scalati

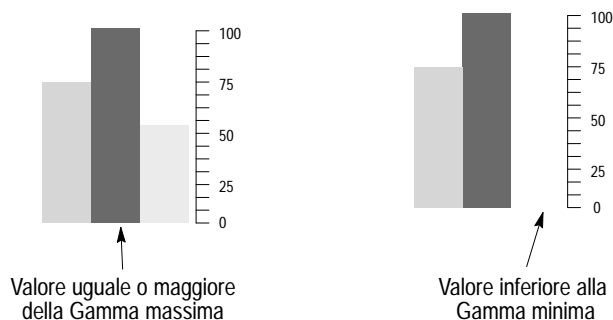
I display dei dati e dei grafici a barre scalati prendono valori numerici grezzi e li manipolano matematicamente in modo che i valori siano mostrati in unità standard come per esempio litri, metri al secondo, e chili per cm^2. I valori dal controllore logico vengono scalati utilizzando la seguente formula:

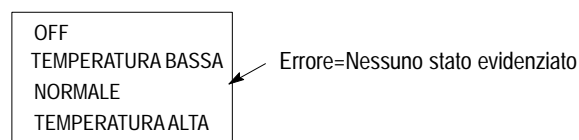
y=mx+b
y=valore scalato (visualizzato)
m=scala (moltiplicatore)
x=valore del controllore
b=offset

I valori di scala e di offset vengono immessi nel Tag Editor. Il seguente esempio mostra l’uso di un display di dati scalati.

Stati di errore

Indicatori a Stati Multipli

Gli indicatori a stati multipli hanno uno stato di errore per notificare un operatore quando un dato è fuori gamma oppure quando vengono attivati stati multipli. Si può accedere allo stato di errore (Stato E) dalla scheda Stati del dialogo o dalla casella Stati della barra strumenti. Il testo interno per lo Stato E è Errore. Si può assegnare un testo interno o attributi di display differenti allo stato di errore.

Grafici a Barre

Un grafico a barre può essere sia vuoto che pieno se il valore non è nella gamma concessa di valori.

Indicatori ad elenco

Non viene evidenziata nessuna immissione dell’elenco se i dati sono fuori della gamma concessa o se vengono attivati stati multipli.

Display Dati Numerici

Se un valore supera la larghezza di campo specificato per il display dei dati numerici, il valore in afflusso è sostituito con asterischi.

Grafici a Barre

I grafici a barre monitorizzano condizioni variabili quali temperatura o livelli di fluidi. Si possono creare vari tipi di grafici a barre.

Tipi di Grafici a Barre

I grafici a barre vengono creati come display individuali o in gruppo. I grafici a barre vengono orientati sia verticalmente che orizzontalmente. Diversi tipi di riempimento e di opzioni consentono tipi diversi di immagini.

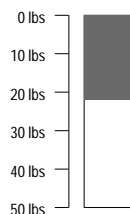



Grafico a barre verticale
Riempimento da sopra, scala a sinistra, con bordo

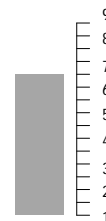
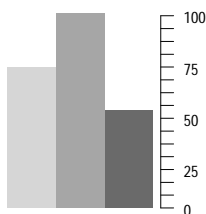



Grafico a barre verticale
Riempimento da sotto, scala a destra, senza bordo

Grafici a barre raggruppati

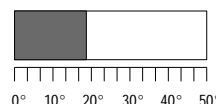



Grafico a barre orizzontale
Riempimento da sinistra, Scala sotto, con bordo

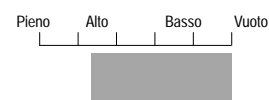
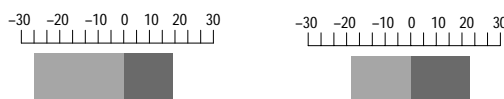
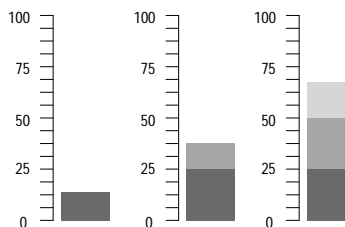



Grafico a barre orizzontale
Riempimento da destra, Scala sopra, senza bordo

Utilizzare grafici a barre sovrapposti per avere l’effetto di grafici bidirezionali, con diversi tipi di riempimento, o con valori relativi rispetto ad un totale.

Due grafici a barre che creano un effetto bidirezionale.

Tre grafici a barre con tipi di riempimento differenti
(Quando i grafici sotto sono pieni, quelli sopra cominciano a riempirsi)

Creazione di un Grafico a barre

Questa sezione mostra come creare un grafico a barre. Un grafico a barre può essere creato con o senza scala. La scala è un oggetto separato.

Per creare un grafico a barre:

1. Fare clic sullo strumento Grafico a Barre della casella strumenti.

   Oppure scegliere Grafico a Barre dal menu Oggetti.

2. Posizionare il puntatore (+) e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per posizionare la dimensione predefinita. Oppure trascinare il puntatore per dimensionare il grafico a barre.

3. Per posizionare un altro grafico a barre, spostare il puntatore su una nuova area e rifare clic.

4. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo grafico a barre.

   Oppure fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Impostazione delle Proprietà di un Grafico a Barre

Per impostare le proprietà di un grafico a barre:

1. Fare doppio clic sull'oggetto del grafico a barre.

2. Impostare le proprietà del grafico a barre come definito nella pagina successiva.

3. Al termine, fare clic su OK.

Le descrizioni seguenti definiscono le proprietà di un grafico a barre.

Riempimento Da

Imposta la direzione per il riempimento del grafico a barre. Fare clic sulla freccia a destra della casella per elencare e selezionare un'opzione.

Selezionare	Per Riempire
Sinistra	Da sinistra a destra
Destra	Da destra a sinistra
Sopra	Da sopra a sotto
Sotto	Da sotto a sopra

Il grafico a barre riempie in nero su display monocromatici e in bianco su quelli a colori. Il tipo di riempimento può essere selezionato dal sottomenu Formato ▸Tipo Riempimento e si può togliere il bordo del grafico dal sottomenu Formato ▸Tipo Linea.

Gamma

Imposta i valori minimi e massimi che il grafico a barre può visualizzare. La gamma di valori che si possono immettere nelle caselle Min/Max dipende dal tipo dei dati del tag di lettura.

Gamma di valori da Min a Max	Per questo tipo di dati
Da 0 a 9,999	4BCD
da-32768 a +32767	Numero intero con segno
da 0 a 65535	Numero intero senza segno
da-99,999,997,952 a +999,999,995,904	Virgola mobile

Se il valore supera il massimo, il grafico a barre si riempirà tutto. Se il valore è inferiore al minimo, il grafico a barre avrà l'aspetto di una casella vuota.

Tag di Lettura

Specifica il nome dell'indirizzo del tag da leggere per il riempimento del grafico a barre. Se il tag non esiste, immettere un nome del tag. Modificare la definizione del tag utilizzando il pulsante Modifica Tag o il Tag Editor.

Creazione di Scala per Grafico a Barre

Questa sezione mostra come creare una scala per grafico a barre.

Per creare una scala per grafico a barre:

1. Fare clic sullo strumento Proporzionamento della casella strumenti.

   Oppure scegliere Proporzionamento dal menu Oggetti.

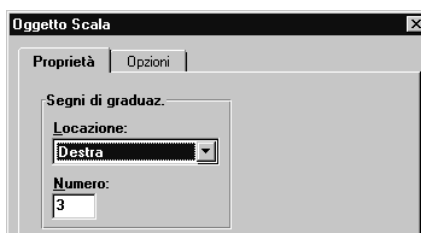
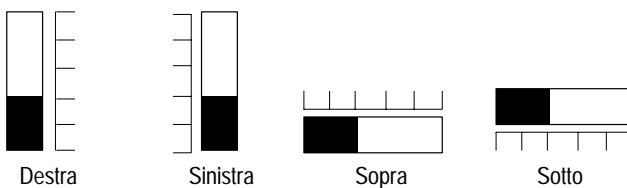
2. Posizionare il puntatore (+) e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per posizionare la dimensione predefinita. Oppure trascinare il puntatore per dimensionare la scala a barre.

3. Per posizionare un’altra scala, spostare il puntatore su nuova area e rifare clic.

4. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo scala.

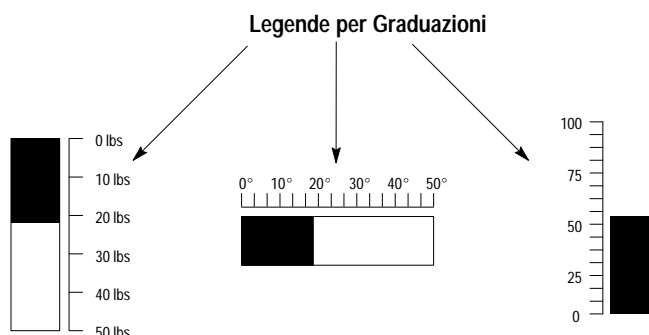
   O fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Per impostare proprietà di scala (proporzionamento):

1. Fare doppio clic sull’oggetto scala.

2. Dalla casella Locazione, selezionare l’orientamento di scala attinente al grafico a barre.

3. Nella casella Numero, immettere il numero di graduazioni per la scala. Il numero di graduazioni concesse dipende dalla dimensione della scala. Le graduazioni vengono distanziate ugualmente lungo la scala.

4. Al termine, fare clic su OK.

Creazione di Etichette per Graduazioni

Utilizzare lo strumento testo dei grafici per aggiungere legende per graduazioni alla scala del grafico a barre. Le etichette non sono attaccate alla scala ma vengono manipolate come oggetti separati.

È possibile raggruppare il grafico a barre, la scala e le etichette per manipolarle come singola unità.

Per creare una legenda di graduazione:

1. Fare clic sullo strumento Testo della casella strumenti.

   Oppure scegliere Testo dal sottomenu Oggetti ▸Grafici.

2. Posizionare il puntatore e trascinare il blocco testo fino alla dimensione desiderata.

   Il blocco testo è selezionato e si è quindi nel modo testo interno.

3. Immettere l’etichetta nella casella Testo.

   Una volta immessa l’etichetta, questa viene immessa anche nel blocco testo. Apparirà un asterisco (*) se il testo supera la dimensione del blocco.

4. Per creare un’altra etichetta, ripetere punto 2 e 3.

5. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo testo di sfondo.

   Oppure fare clic sullo strumento di selezione nella casella strumenti.

6. Al termine, fare clic per uscire dal modo testo interno.

7. Quando necessario ridimensionare i blocchi di testo, per alloggiare tutto il testo.

Quando si deseleziona l’oggetto testo, il bordo diventa invisibile.

Display Dati Numerici

I display a dati numerici forniscono la lettura numerica di un valore memorizzato all’indirizzo tag del controllore.

Tipi di Display Dati Numerici

I display di dati numerici possono visualizzare un valore attuale o un valore scalato. Essi possono avere inoltre:

- virgole decimali mobili o fisse
- riempimento di zeri
- testo
- ora e data

Se il valore supera la larghezza del campo specificato per display di dati numerici, il valore in overflow viene sostituito con asterischi. Eccone alcuni esempi tipici:

Per aggiungere data, ora o testo ad un display di dati numerici, vedere il Capitolo 17.

Creazione di un Display Dati Numerici

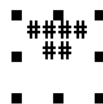
Questa sezione mostra come creare un display dati numerici.

Per creare un display dati numerici:

1. Fare clic sullo strumento Display Dati Numerici della casella strumenti.

   Oppure scegliere Display Dati Numerici dal menu Oggetti.

2. Posizionare il puntatore (+) e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per posizionare la dimensione predefinita. Oppure trascinare il puntatore per dimensionare il display numerico.

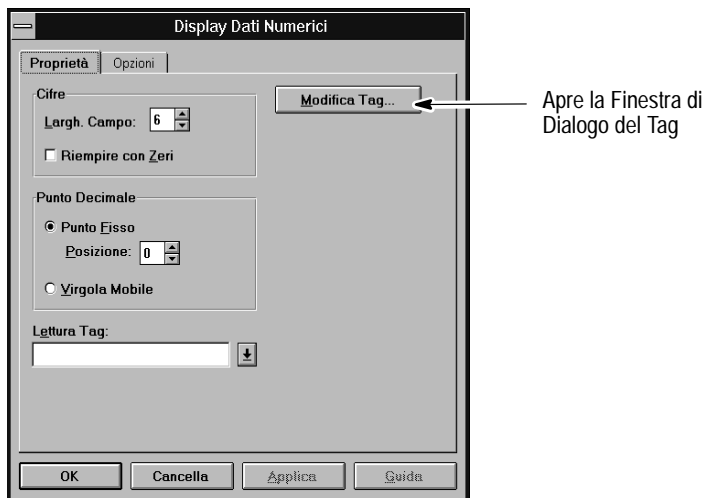
   L’oggetto viene automaticamente selezionato e contiene dei caratteri # che rappresentano una variabile numerica.

3. Per collocare un altro display di dati numerici, spostare il puntatore su una nuova area e fare clic di nuovo.

4. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo del display di dati numerici.

   O fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Impostazione delle Proprietà di un Display Dati Numerici

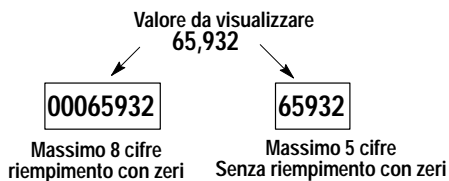
Per impostare le proprietà di un display dati numerici:

1. Fare doppio clic sull'oggetto.

2. Impostare le proprietà del display numerico come definito nella pagina succesiva.

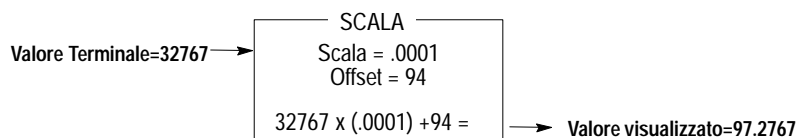
3. Al termine, fare clic su OK.

Cifre

La casella Larghezza Campo specifica il numero massimo di caratteri (includendo 0-9 + - .) che possono apparire nel display. Il valore predefinito è 6. Se il valore del controllore logico supera la larghezza di campo specificato, il campo sul display del terminale si riempie con asterischi **** .

Le posizioni non riempite dai dati vengono lasciate vuote. Per riempire le posizioni senza dati con zeri, fare clic sulla casella di spunta Riempimento con Zeri.

Punto Decimale

Un valore può essere memorizzato come numero intero, scalato poi dal teminale in modo che possa essere visualizzato come decimale. Vedere pagina 12–2 per avere informazioni sullo scalaggio.

L'area del Punto Decimale specifica se un valore scalato viene visualizzato con punto decimale fisso o a virgola mobile.

- Selezionare **Punto Fisso** per posizionare il punto decimale da 0 a 10 spazi alla sinistra del carattere più a destra. Un valore di 0 visualizza un valore senza punto decimale.

Selezionare	Per questa posizione	Selezionare	Per questa posizione
0	97	6	97.276767
1	97.2	7	97.2767676
2	97.27	8	97.27676767
3	97.276	9	97.276767676
4	97.2767	10	9.7276767676
5	97.27676		

Nota: Se la posizione è $\neq$ 0, la larghezza del campo deve superare di 2 il numero delle posizioni decimali per i numeri positivi. Una posizione viene usata per la cifra alla sinistra del decimale ed una per il punto decimale. Per i numeri negativi la larghezza del campo deve superare di 3 il numero delle posizioni decimali.

Per esempio, per visualizzare il numero –0.1234, impostare la larghezza del campo su 7 e la posizione decimale su 4.

- Selezionare **Virgola Mobile** in modo che sia il terminale a posizionare il decimale.

Tag di Lettura

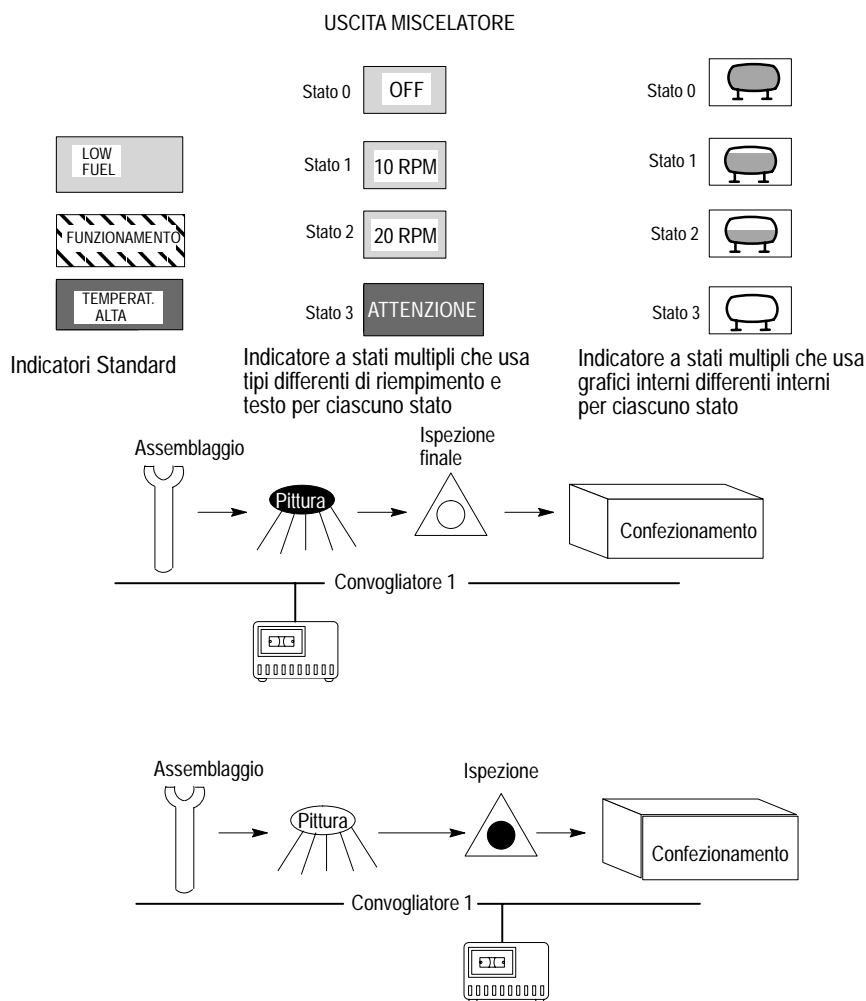
Specificare il nome dell'indirizzo tag da cui vengono letti i dati di display. Se il tag non esiste, immettere un nome di tag. Modificare la definizione del tag usando il pulsante Modifica Tag o il Tag Editor.

I tipi di dati validi per il tag di lettura sono numeri interi senza segno/con segno, 4BCD e virgola mobile.

Indicatori a Stati Multipli

Gli indicatori a stati multipli possono mostrare fino a 2.000 stati (includendo stato errore). Ciascuno stato può avere un unico testo interno e/o un grafico con motivi differenti di riempimento.

Tipi di Indicatori a Stati Multipli

Utilizzare indicatori a stati multipli per avere diversi effetti inclusa una limitata animazione del display.

Grafici di Indicatori a Stati Multipli e Testo vengono usati per creare una sequenza di produzione animata

Il testo interno e/o i grafici degli indicatori a stati multipli vengono immessi allo stesso modo dei pulsanti a stati multipli. Per avere ulteriori informazioni su questo procedimento e sull’uso di altre opzioni di formattazione, vedere il Capitolo 17.

Attivazione di uno Stato dell'Indicatore

Uno di questi tre tipi di dati può attivare il display di uno stato dell'indicatore:

- Singolo Bit
- Bit Meno Significativo
- Valore

Singolo Bit

Il Singolo Bit è valido solo per indicatori a stati multipli a 2-stati. Lo stato è controllato dallo stato di un singolo bit. Attivando e disattivando il bit dell'indirizzo del tag si alternerà il display dell'indicatore tra lo stato 0 e lo stato 1.

Bit Meno Significativo

Il terminale visualizza lo stato corrispondente all'LSB (Bit Meno Significativo) alle parole dei dati dell'indirizzo del tag (da 0 a 1999 bit). Si può impostare più di un bit ad un indirizzo tag consentendo che gli stati vengano visualizzati a sequenza di priorità (lo stato 0 viene visualizzato quando il bit 0 è Attivato (ON), lo stato 1 viene visualizzato quando il bit 1 è Attivato (ON), ..., lo stato 1999 viene visualizzato quando il bit 1999 è Attivato).

Uno stato di errore avviene quando tutti i bit sono (OFF) Disattivati (bassi). Il messaggio definito per lo stato di errore (Stato E) viene visualizzato se definito. Il messaggio predefinito è "Errore".

Il programma del controllore deve cancellare l'ultimo bit visualizzato. La prossima volta che il terminale legge l'indirizzo tag, viene visualizzato lo stato corrispondente al prossimo bit meno significativo. L'esempio seguente mostra cosa avviene se il bit 1 e 24 vengono impostati su indirizzo tag N7:2.

Valore

Il controllore attiva uno stato quando l'indirizzo del tag contiene un valore specifico. Lo stato specificato viene visualizzato fino a quando viene cambiato il valore su indirizzo tag.

Indicatori a stati multipli

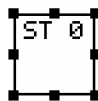
Creazione di un Indicatore a Stati Multipli

Questo paragrafo mostra come creare un indicatore a stati multipli e modificarne le proprietà.

Per creare un indicatore a stati multipli:

1. Fare clic sullo strumento Indicatore a Stati Multipli della casella strumenti.

   Oppure scegliere Stati Multipli dal sottomenu Oggetti ▸Indicatori.

2. Posizionare il puntatore (+) e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per posizionare la dimensione predefinita. Oppure trascinare il puntatore per dimensionare l'indicatore.

3. Per piazzare un'altro indicatore a stati multipli, spostare il puntatore su nuova area e fare clic di nuovo.

4. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo indicatore a stati multipli.

   O fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Impostazione delle Proprietà di un Indicatore a Stati Multipli

Per impostare le proprietà di un indicatore a stati multpli:

1. Fare doppio clic sull'oggetto indicatore.

2. Sul tabulatore Proprietà, impostare i parametri di funzionamento dell'indicatore.

Lettura

Specifica il tipo di dati che attiva il display di uno stato.

Selezionare	Per
Singolo Bit	Attivare un indicatore a 2 stati impostando o cancellando un bit su indirizzo del tag di lettura. Il numero degli stati deve essere impostato su 2 prima che sia disponibile l’opzione singolo bit.
Bit Meno Significativo	Attivare più di uno stato. Le immissioni vengono visualizzate in sequenza corrispondente a bit impostati su indirizzo di parola, cominciando dall’indirizzo del tag di lettura. Il tipo dei dati del tag di lettura è un numero intero senza segno.
Valore	Attivare uno stato basato su un valore all’indirizzo del tag di lettura. Ciascuno stato è collegato ad un valore differente.

Nota: Se si usano più di 16 stati per l’attivazione del Bit meno Significativo (LSB), riservare fino a 124 indirizzi di parole consecutive dopo l’indirizzo tag. Ogni 16 stati = 1 indirizzo di parola, fino a 2000 stati totali. L’ LSB (bit meno signific.) userà solo fino all’ultima parola dell’ultimo stato.

Per l’opzione **Valore,** si seleziona il formato dei dati dalla casella ad elenco Formato Dati. Il tipo di dati del tag di lettura deve essere compatibile con il formato selezionato per fare in modo che l’applicazione sia valida.

<table>
<tr><th>Usare questo Formato</th><th>Con questo tipo di dati Tag</th></tr>
<tr><td>Intero con segno</td><td>Intero con segno</td></tr>
<tr><td>4-BCD</td><td>4BCD</td></tr>
<tr><td>Binario</td><td rowspan="4">Intero senza segno
o Bit a Vettore</td></tr>
<tr><td>Esadecimale</td></tr>
<tr><td>Ottale</td></tr>
<tr><td>Intero senza segno</td></tr>
</table>

Attivare Stato 0 Quando:

Se era stato selezionato Singolo Bit dall’area Lettura, bisogna specificare se lo stato 0 viene attivato su Bit 0 o Bit 1.

Selezionare	Per
Bit 0	Attivare lo stato 0 quando il bit è impostato su 0 e attivare lo stato 1 quando il bit è impostato su 1
Bit 1	Attivare lo stato 0 quando il bit è impostato su 1 e attivare lo stato 1 quando il bit è impostato su 0

Tag Lettura

Specifica il nome dell’indirizzo del tag che attiva il display di uno stato. Se il tag non esiste, immettere un nome di tag. Modificare la definizione del tag usando il pulsante Modifica Tag o il Tag Editor.

Stampa

Selezionare la casella di verifica Stampa per stampare stati in attivazione. Quando uno stato viene attivato, il testo associato con lo stato viene stampato sulla stampante connessa.

Configurazione degli Stati per un Indicatore a Stati Multipli

Utilizzare la scheda Stati per:

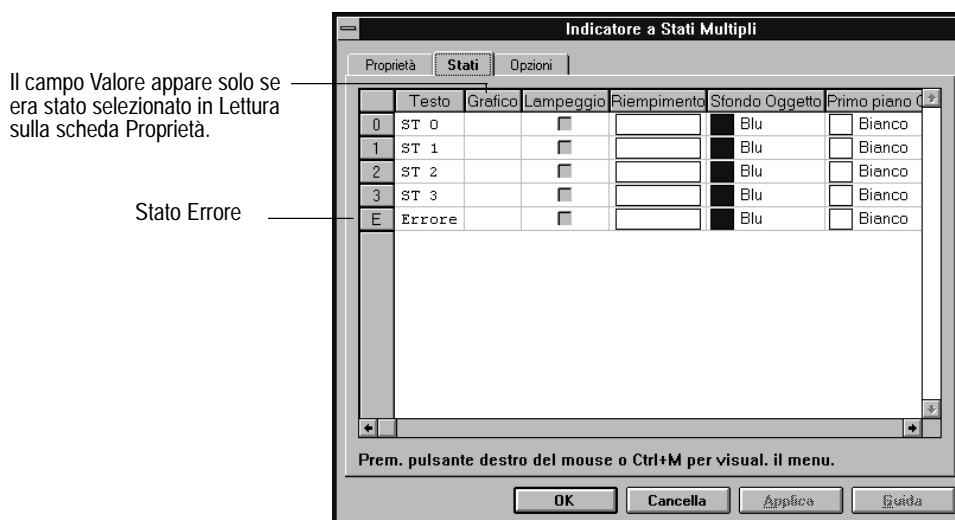
- modificare il testo per ciascuno stato
- immettere un valore per ciascuno stato (quando richiesto)
- modificare le opzioni di formattazione per ciascuno stato
- inserire un grafico per uno stato
- aggiungere o eliminare stati quando necessario

Per configurare stati per un indicatore a stati multipli:

1. Fare clic sulla scheda Stati del dialogo Indicatore a Stati Multipli.

   Si apre un foglio di calcolo. Ciascuna riga indica uno stato di indicatore. Il valore predefinito è 4 stati (da riga 0 a riga 3) ed uno stato di errore (riga E).

   I campi in ciascuna riga definiscono le caratteristiche visive di ciascuno stato.

2. Modificare gli stati quando necessario.
3. Fare clic su OK per uscire dal dialogo Indicatore a Stati Multipli.

Modifica del Numero degli Stati

Un indicatore a stati multipli supporta un massimo di 2000 stati (da 0 a 1999). Usare solo il numero di stati richiesti.

Per aggiungere stati ad un indicatore a stati multipli:

1. Scegliere Aggiungi Stato dal menu a comparsa.

   Un nuovo stato viene aggiunto dopo l'ultimo stato ma prima dello stato errore.

2. Ripetere punto 1 per ciascuno stato che si vuole aggiungere.

Ogni stato aggiunto viene creato con i valori dall'ultimo stato. I nuovi stati vengono aggiunti senza testo predefinito nel campo Testo.

Per eliminare stati, selezionare il numero di riga, e scegliere elimina Stato dal menu a comparsa.

Modifica del Testo dello Stato

Il campo Testo contiene il testo che apparirà per ciascuno stato. Il testo predefinito è il numero di stato (ST 0). Fare doppio clic nella cella per modificare il testo.

Altri campi di testo controllano come il testo viene formattato per ciascuno stato.

Immissione dei Valori di Stato

Se era stato selezionato Valore nell'area Lettura della scheda Proprietà, il campo Valore appare per ciascuno stato. Il campo definisce il valore numerico all'indirizzo del tag di lettura che attiva lo stato da visualizzare.

La gamma del valore da immettere deve essere nella gamma Formato Dati selezionata sulla scheda Proprietà. Il valore predefinito per ciscuno stato è il numero di stato (da 0 a 1999).

Formato Dati	Gamma
Binario①	Da 0000 0000 0000 0000 a 1111 1111 1111 1111
Intero senza segno	Da 0 a 65535
Intero con segno	Da-32768 a +32767
4-BCD	Da 0 a 9999
Esadecimale①	Da 0 a FFFF
Ottale①	Da 0 a 177777

① Formati forniti per l'immissione dati. Il terminale non visualizza/trasferisce questi formati.

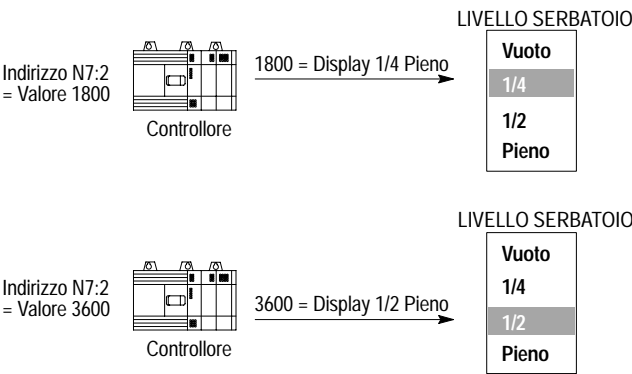
Indicatori ad Elenco

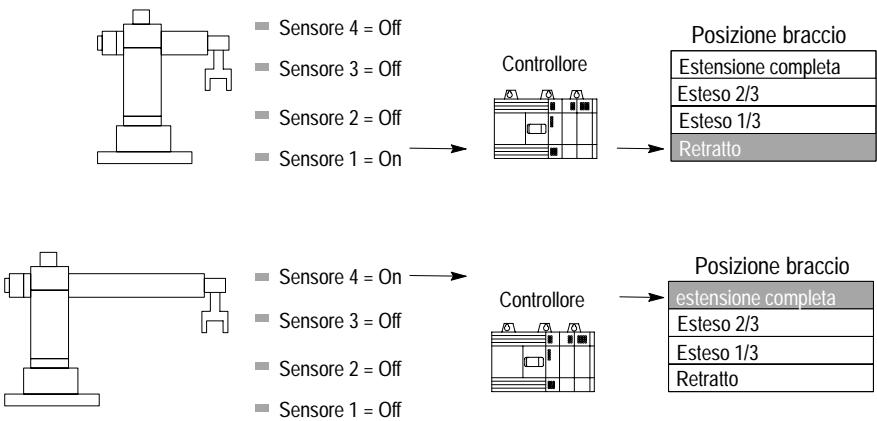
Un indicatore ad elenco non è altro che un elenco scorrevole che contiene fino a 255 immissioni con l’immissione di elenco attuale evidenziata.

Tipi di Indicatori ad Elenco

Gli Indicatori ad elenco sono controllati da un bit o da un valore su un indirizzo di controllore.

Indicatore ad Elenco che usa Dati di Valore

Questo esempio mostra un indicatore ad elenco il quale utilizza valori da un sensore del livello di un serbatoio per visualizzare il suo stato.

Indicatore ad Elenco con Dati Bit

Questo esempio mostra un indicatore ad elenco usato per visualizzare le condizioni associate con controlli di tipo on/off come per esempio gli interruttori di fine corsa. L’elenco visualizza lo stato di un braccio robotico basato sulla condizione di quattro interruttori di prossimità.

Attivazione di un'Immissione di Elenco

Uno di questi 3 tipi di dati può attivare il display di una voce dell'indicatore ad elenco:

- Singolo Bit
- Bit Meno Significativo
- Valore

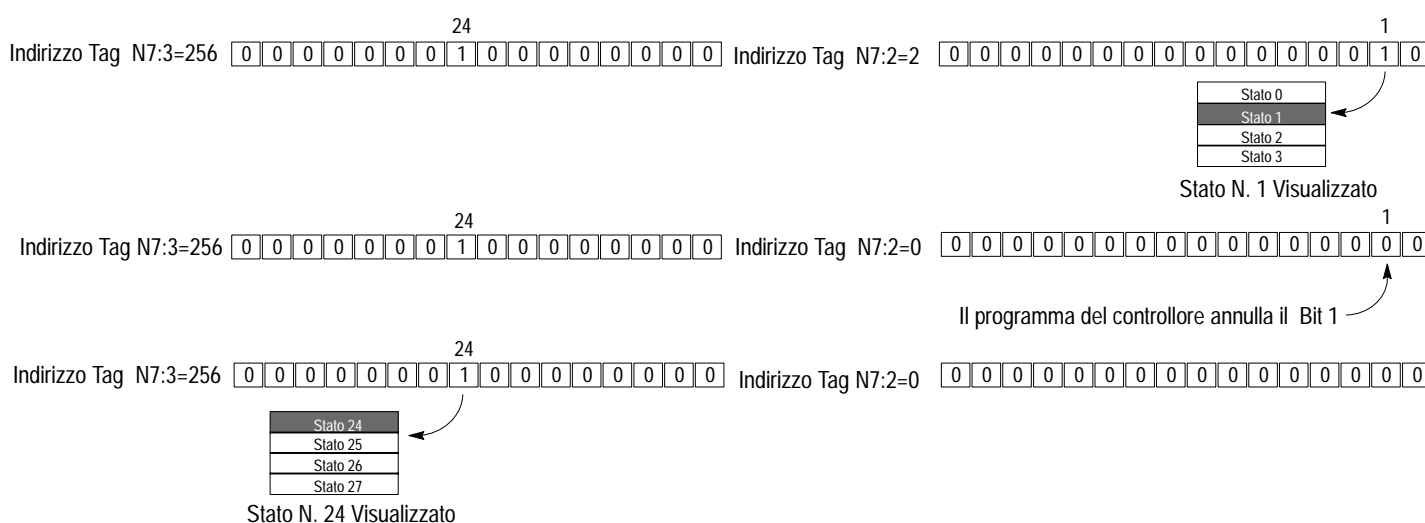
Singolo Bit

Il singolo bit è valido solo per un indicatore ad elenco a 2-voci. L'immissione evidenziata nell'elenco è controllata dallo stato di un singolo bit. Accendendo il bit dell'indirizzo tag on/off si alterna l'evidenziamento tra le 2 voci dell'elenco.

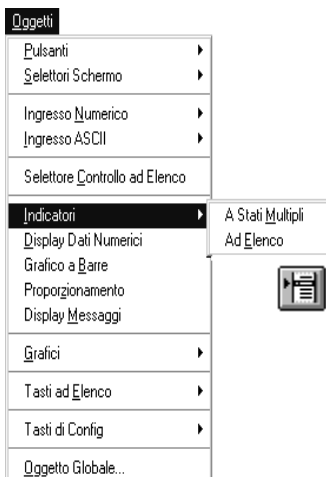
Bit Meno Significativo

Il terminale evidenzia la voce corrispondente al Bit Meno Significativo (LSB) sulle parole dei dati dell'indirizzo tag (da 0 a 254 bit). L'impostazione di più di un bit sull'indirizzo tag consente che le immissioni si visualizzino in sequenza di priorità (lo stato 0 viene visualizzato quando il bit 0 è su ON, lo stato 1 viene evidenziato quando il bit 1 è ON,..., lo stato 254 viene evidenziato quando il bit 254 è ON).

Uno stato di errore avviene quando tutti i bit sono OFF (bassi). In presenza di errore non si evidenziano immissioni nell'elenco.

Il programma del controllore deve cancellare l'ultimo bit visualizzato. La prossima volta che il terminale legge l'indirizzo tag, l'immissione dell'elenco corrispondente al successivo bit meno significativo, viene evidenziata. L'esempio sottostante mostra cosa succede se il bit 1 e 24 vengono impostati all'indirizzo tag N7:2.

Valore

Il controllore attiva un'immissione dell'elenco quando l'indirizzo tag contiene un valore specifico. L'immissione viene evidenziata fino a quando cambia il valore dell'indirizzo tag.

Indicatori ad Elenco

Creazione di un Indicatore ad Elenco

Questa sezione mostra come creare un indicatore ad elenco.

Per creare un indicatore ad elenco:

1. Fare clic sullo strumento Indicatore ad Elenco della casella strumenti.

   Oppure scegliere Elenco dal sottomenu Oggetti ▸Indicatori.

2. Posizionare il puntatore (+) e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per piazzare la dimensione predefinita. Oppure trascinare il puntatore per dimensionare l’indicatore.

3. Per piazzare un altro indicatore ad elenco, spostare il puntatore su una nuova area e fare clic di nuovo.

4. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo indicatore ad elenco.

   O fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Impostazione delle Proprietà di un Indicatore ad Elenco

Per impostare le proprietà di un indicatore ad elenco:

1. Fare doppio clic sull’oggetto indicatore ad elenco.

2. Sulla scheda Proprietà, impostare i parametri operativi dell’indicatore.

Lettura

Specifica il tipo di dati che attiva il display di un’immissione dell’elenco.

Selezionare	Per
Singolo Bit	Attivare un indicatore ad elenco a 2 immissioni impostando o cancellando un bit all’indirizzo del tag di lettura. Il numero di stati deve essere impostato su 2 prima che sia disponibile l’opzione singolo bit.
Bit Meno Significativo	Attivare diverse immissioni. Le immissioni vengono visualizzate in una sequenza corrispondente ai bit impostati all’indirizzo (i) di parola iniziando con l’indirizzo del tag di lettura. Il tipo di dati tag per bit meno significativo è numero intero senza segno.
Value	Attivare un’immissione dell’elenco in base al valore all’indirizzo tag di lettura. Ciascuna immissione è collegata ad un valore differente.

Nota: se si usano più di 16 immissioni per l’attivazione Bit Meno Significativo (LSB), riservare fino a 15 indirizzi di parola consecutivi dopo l’indirizzo tag. Ogni 16 immissioni = 1 indirizzo di parola, fino a 255 immissioni totali. L’LSB utilizzerà fino alla parola dell’ultima immissione.

Per l’opzione **Valore,** bisogna selezionare il formato dei dati dalla casella elenco Formato Dati. Il tipo di dati del tag di lettura deve essere compatibile con il formato selezionato per l’applicazione da validare.

Usare questo Formato	Con questo Tipo di Dati Tag
Numero intero con segno	Numero intero con segno
4-BCD	4BCD
IEEE Float (mobile)	IEEE Float (mobile)
Binario	Numero intero senza segno o Vettore a Bit
Esadecimale	
Ottale	
Numero intero senza segno	

Attivare Stato 0 Quando:

Se era stato selezionato Singolo Bit nell’area Lettura, si deve specificare se l’immissione 0 viene attivata su Bit 0 o Bit 1.

Selezionare	Per
Bit 0	Attivare immissione 0 quando il bit 0 è impostato su 0 e attivare immissione 1 quando il bit è impostato su 1
Bit 1	Attivare immissione 0 quando il bit è impostato su 1 e attivare immissione 1 quando il bit è impostato su 0

Tag di Lettura

Specifica il nome dell’indirizzo tag che il terminale legge per evidenziare un’immissione visualizzata. Se il tag non esiste, immettere un nome di tag. Modificare la definizione del tag usando il pulsante Modifica Tag o il Tag Editor.

Configurazione delle Immissioni di un Indicatore ad Elenco

Utilizzare la scheda Stati per:

- modificare e formattare testo su ciascuna immissione dell'elenco
- immettere un valore su ciascuna immissione dell'elenco (se richiesto)
- aggiungere o cancellare le immissioni quando necessario

Per configurare le immissioni di un indicatore ad elenco:

1. Fare clic sulla scheda Stati della finestra di dialogo Indicatore ad Elenco.

Si apre un foglio di calcolo. Ciascuna riga indica un'immissione nell'indicatore ad elenco. Il valore predefinito è di 16 immissioni (da riga 0 a riga 15).

I campi in ciascuna riga definiscono il testo che apparirà per ciascuna immissione e come verrà formattato.

2. Modificare le immissioni quando necessario.

3. Fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo Indicatore ad Elenco.

Il campo Valore appare solo se Valore era stato selezionato in Lettura sulla scheda Proprietà.

Modifica del Numero di Immissioni

Un indicatore ad elenco supporta un massimo di 255 immissioni (da 0 a 254). Utilizzare solo il numero di immissioni necessario.

Per aggiungere immissioni ad un indicatore ad elenco:

1. Scegliere Appendi Stato dal menu a comparsa.

Una nuova immissione viene aggiunta dopo l'ultima.

2. Ripetere punto 1 per ciascuna immissione da aggiungere.

Ciascuna immissione aggiunta viene creata con il valore predefinito dall'Immissione 0.

Per cancellare immissioni, selezionare il numero di riga e scegliere Elimina Stato dal menu a comparsa.

Modifica del Testo dell’Elenco

Il campo Testo contiene il testo che apparirà per ciascuna immissione nell’Indicatore ad Elenco. Fare doppio clic sul campo e modificare il testo.

Altri campi di testo controllano come viene formattato il testo per ciascuno stato:

- dimensione testo (il valore predefinito varia per ciascun tipo di terminale, la selezione si applica a tutta la lista)
- sottolinea (il valore predefinito è off)
- lampeggio testo (il valore predefinito è off)
- allineamento a sinistra, destra o al centro (il valore predefinito è sinistra)
- colore primo piano (il valore predefinito è bianco per terminali a colori e a toni di grigio, nero per quelli monocromatici)

Immissione dei Valori di Stato

Se era stato selezionato Valore nell’area di Lettura della scheda Proprietà, il campo Valore appare per ciascuno stato. Questo campo definisce il valore numerico all’indirizzo del tag di lettura il quale attiva l’immissione specifica da evidenziare.

La gamma del valore che s’immette deve essere nella gamma del Formato Dati selezionato sulla scheda proprietà. Il valore predefinito per ciascuna immissione è il numero d’immissione (da 0 a 254).

Formato Dati	Gamma
Binario①	Da 0000 0000 0000 0000 a 1111 1111 1111 1111
Numero intero senza segno	Da 0 a 65535
Numero intero con segno	Da-32768 a +32767
IEEE Float	Da-99,999,997,952 a +999,999,995,904
4-BCD	Da 0 a 9999
Esadecimale①	Da 0 a FFFF
Ottale①	Da 0 a 177777

① Formati forniti per l’immissione dei dati. Il terminale non visualizza/trasferisce questi formati.

Creazione Display Messaggi

Obiettivi del capitolo

Contiene i seguenti paragrafi:

Suggerimenti utili

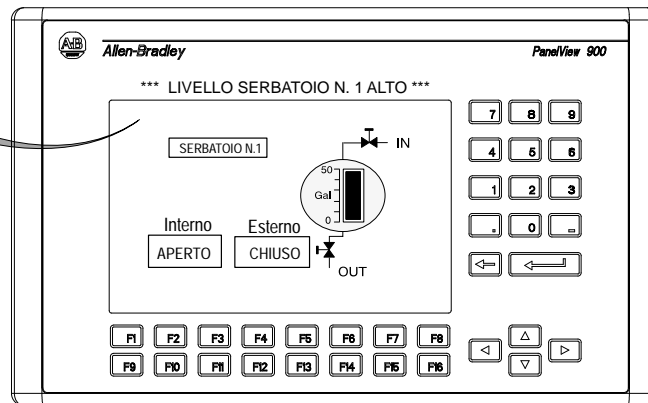
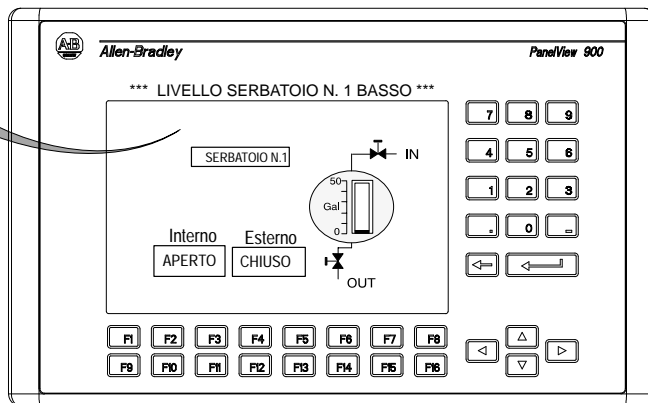
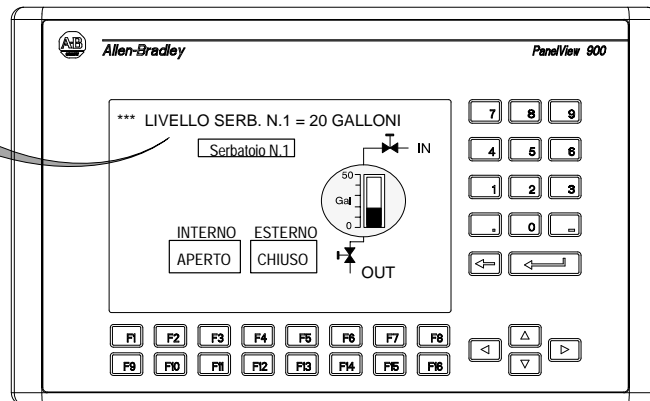
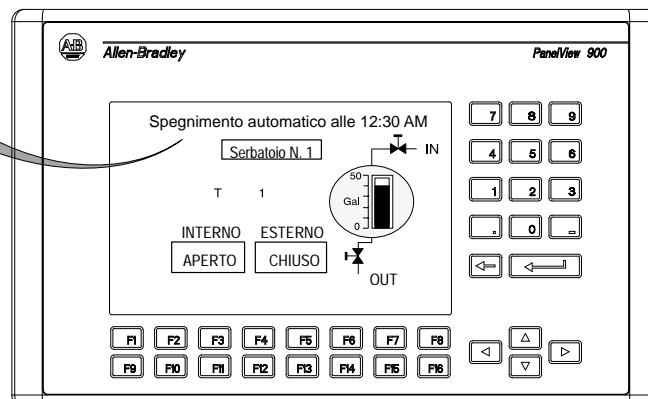
Quando si creano display di messaggi:

- I messaggi non debbono coprire oggetti di controllo quando vengono visualizzati.
- I display dei messaggi supportano fino a 2000 messaggi (numerati da 0 a 1999).
- Creare display messaggi con il numero esatto di messaggi richiesto dall'applicazione. Non creare messaggi vuoti.
- Il testo del messaggio viene modificato e formattato come altri oggetti con testo interno.
- I display di messaggi includono uno stato di errore (Stato E) per avvisare l'operatore della presenza di un errore durante l'attivazione di un messaggio.
- Se lo spazio di schermo è limitato, creare un Oggetto a Sola Stampa. Quando vengono attivati i messaggi, vengono stampati invece che visualizzati sullo schermo.

Tipi di Messaggi

I display dei messaggi presentano informazioni di stati od istruzioni ad un operatore.

I display dei messaggi mostrano tipi differenti di informazioni tra cui lo stato di un processo, solleciti all’operatore, l’ora e la data o una variabile numerica.

Gli esempi seguenti mostrano le informazioni sullo stato del Serbatoio N. 1.

I display dei messaggi possono contenere dati variabili. Per avere ulteriori informazioni su come inserire una variabile in un display dei messaggi, vedere il capitolo 17.

I display dei messaggi possono contenere le informazioni sull’ora e la data basate sull’orologio a tempo reale del terminale. Per avere ulteriori dettagli su come inserire una variabile dell’ora e della data in un display di messaggi, vedere il capitolo 17.

Attivare messaggi

I tre tipi di dati che possono attivare un messaggio sul display sono:

- Singolo Bit
- Bit Meno Significativo
- Valore

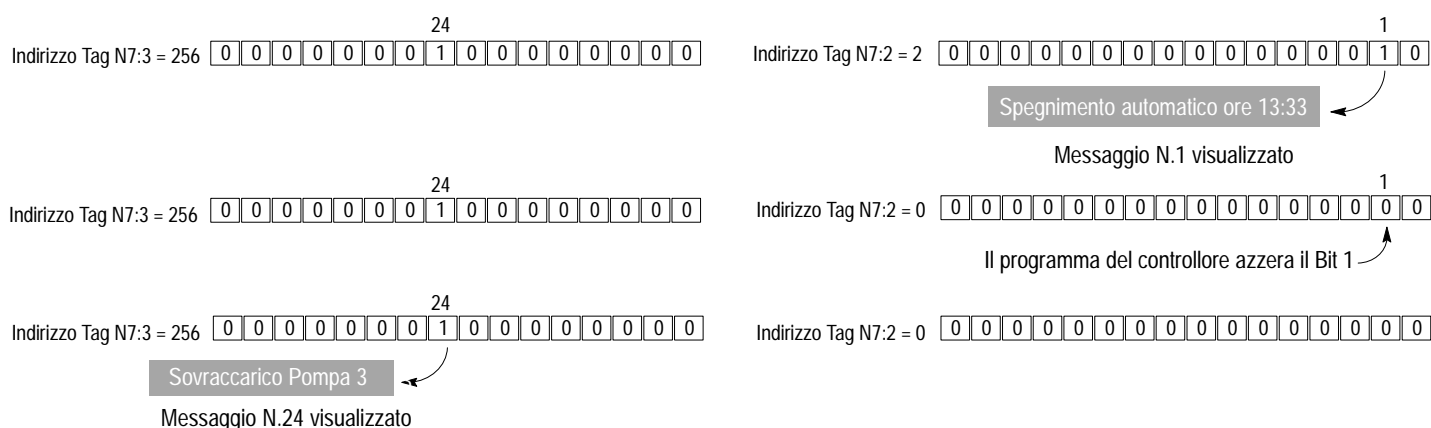
Singolo Bit

Il Singolo Bit è valido solo per display messaggi a 2-stati. Il display viene controllato dallo stato di un singolo bit. Accendendo o spegnendo si alterna il display tra messaggio 0 e messaggio 1.

Bit Meno Significativo

Quando viene selezionato il Bit Meno Significativo, il terminale visualizza il messaggio corrispondente al Bit Meno Significativo (LSB) sulle parole dei dati dell'indirizzo tag (da 0 a 1999 bit). Si può impostare più di un bit sull'indirizzo del tag consentendo quindi di visualizzare i messaggi in sequenza di priorità (il messaggio 0 viene visualizzato quando il bit 0 è ON (acceso), il message 1 viene visualizzato quando il bit 1 è ON, ..., il messaggio 1999 viene visualizzato quando il bit 1999 è ON).

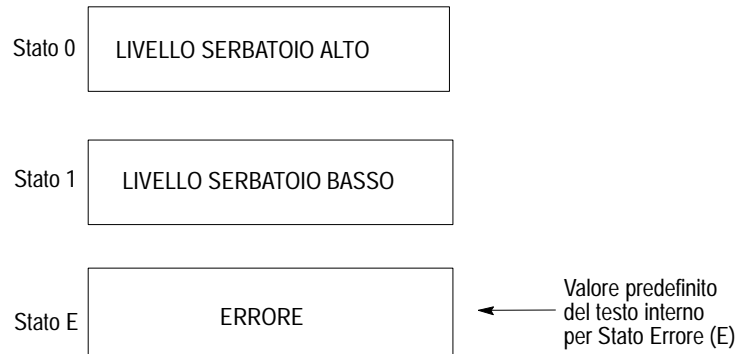
Uno stato di errore avviene quando tutti i bit sono OFF (spenti) (bassi). Il messaggio per lo stato di errore (Stato E) viene visualizzato se definito. Il messaggio predefinito è "Errore".

Il controllore deve azzerare l'ultimo bit visualizzato. La prossima volta che il terminale legge l'indirizzo tag, viene visualizzato il messaggio che corrisponde al bit meno significativo successivo. L'esempio seguente mostra cosa succede se i bit 1 e 24 vengono impostati all'indirizzo tag N7:2.

Valore

Se si seleziona Valore, il controllore attiva un messaggio quando l'indirizzo tag contiene un valore specifico. Il messaggio viene visualizzato fino a quando non si cambia il valore all'indirizzo tag.

Stato errore

I display dei messaggi hanno uno stato di errore per avvisare l’operatore quando un dato è fuori gamma o non disponibile.

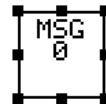
Non è possibile eliminare lo stato di errore. L’unico modo di accedere allo stato di errore è quello di selezionare l’oggetto e poi di selezionare lo stato E dalla casella Stato della casella strumenti. Il testo interno che appare nell’oggetto per stato E è Errore. Si può assegnare un testo interno o attributi di display differenti allo stato dell’errore.

Creare un Display Messaggi

Questa sezione mostra come creare un display messaggi.

Per creare un display messaggi:

1. Fare clic sullo strumento Display Messaggi della casella strumenti.

   Oppure scegliere Display Messaggi dal sottomenu Oggetti.

2. Posizionare il puntatore (+) e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per posizionare la dimensione predefinita. Oppure trascinare il puntatore per dimensionare il display.

3. Per posizionare un altro display messaggi, spostare il puntatore su una nuova area e fare clic di nuovo.

4. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo display messaggi.

   O fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Impostare Proprietà di un Display Messaggi

Per impostare le proprietà di un display messaggi:

1. Fare doppio clic sull'oggetto display messaggi.

2. Sulla scheda Proprietà, impostare i parametri operativi del display messaggi.

Lettura

Specifica il tipo di dati che attiva un messaggio sul display.

Selezionare	Per
Singolo Bit	Attivare un display a 2-messaggi impostando o azzerando un bit sull'indirizzo del tag di lettura. Il num. di stati deve essere impost. su 2 prima che sia dispon. l'opzione singolo bit.
Bit Meno Significativo	Attivare più di un messaggio. I messaggi vengono visualizzati in sequenza corrispondente ai bit impostati sull'indirizzo (i) di parola a cominciare dall'indirizzo del tag di lettura. Il tipo di dati tag per bit meno significativo è numero intero senza segno.
Valore	Attivare un messaggio basato su un valore all'indirizzo del tag di lettura. Ciascun messaggio è collegato ad un valore differente.

Nota: Se si usano più di 16 messaggi per l'attivazione Bit Meno Significativo (LSB), riservare fino a 124 indirizzi di parola consecutivi dopo l'indirizzo tag. Ogni 16 messaggi = 1 indirizzo di parola (massimo 2000 messaggi). L'LSB utilizza solo fino alla parola dell'ultimo messaggio.

Per l'opzione Valore, si deve selezionare il formato dei dati dalla casella ad elenco Formato Dati. Il tipo di dati del tag di lettura deve essere compatibile con il formato selezionato per l'applicazione da validare.

<table>
<tr><th>Usare questo Formato</th><th>Con questo Tipo di Dati Tag</th></tr>
<tr><td>Numero intero con segno</td><td>Numero intero con segno</td></tr>
<tr><td>4-BCD</td><td>4BCD</td></tr>
<tr><td>Binario</td><td rowspan="4">Numero intero senza segno o Vettore di Bit</td></tr>
<tr><td>Esadecimale</td></tr>
<tr><td>Ottale</td></tr>
<tr><td>Numero intero senza segno</td></tr>
</table>

Attivazione

Se si seleziona Singolo Bit nell'area di lettura, si deve specificare se il messaggio 0 (stato 0) viene attivato su Bit 0 o su Bit 1.

Selezionare	Per attivare
Bit 0	Il messaggio 0 quando il bit è impostato su 0 e per attivare il messaggio 1 quando il bit è impostato su 1.
Bit 1	Il messaggio 0 quando il bit è impostato su 1 e per atttivare il messaggio 1 quando il bit è impostato su 0.

Tag di Lettura

Specifica il nome dell'indirizzo tag che attiva un messaggio. Se il tag non esiste, immettere un nome di tag. Modificare la definizione del tag utilizzando il pulsante Modifica Tag, oppure il Tag Editor.

Stampa

Selezionare la casella di spunta Stampa per stampare i messaggi all'attivazione. Quando viene attivato uno stato, il testo associato ad esso viene stampato sulla stampante connessa.

Configurare Messaggi

Utilizzare la scheda Stati per:

- modificare e formattare il testo in ciascun messaggio
- immettere un valore per l'attivazione di ciascun messaggio (se richiesto)
- inserire un grafico in ciascun messaggio
- modificare le opzioni di formattazione del display messaggi
- aggiungere o eliminare il numero di messaggi per il display

Per configurare messaggi:

1. Fare clic sulla scheda stati della finestra Display Messaggi.

   Si apre un foglio di calcoli. Ciascuna riga rappresenta un messaggio. Il valore predefinito è 2 messaggi (da riga 0 a riga 1) ed uno stato di errore (riga E).

   I campi in ciascuna riga definiscono il testo e le caratteristiche visive di ciascun messaggio.

2. Modificare i campi di messaggio quando necessario

3. Al termine, fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo Display Messaggi.

Modifica del Numero dei Messaggi

Un display messaggi supporta un massimo di 2000 messaggi (da 0 a 1999). Utilizzare solo il numero di messsaggi necessario.

Per aggiungere messaggi ad un display:

Scegliere Appendi Stato dal menu a comparsa per ciascun messaggio da aggiungere.

Il messaggio nuovo viene aggiunto dopo quello ultimo ma prima dello stato errore. Ciascuno stato aggiunto viene creato con i valori predefiniti del messaggio 0.

Per eliminare un messaggio, selezionare il numero di riga del messaggio da eliminare e scegliere Elimina Stato dal menu a comparsa.

Immissione Testo del Messaggio

Il campo Testo contiene il testo che verrà visualizzato in ciascun messaggio. Fare doppio clic nella cella e sostituire il testo predefinito (Msg 0) con quello nuovo.

Altri campi di testo controllano come viene formattato il testo.

- dimensione del testo (il valore predefinito varia per ciascun terminale)
- sottolinea (il valore predefinito è off)
- lampeggio testo (il valore predefinito è off)
- allineamento a sinistra, a destra, al centro (il valore predefinito è sinistra)
- colore primo piano

Per inserire variabili in un messaggio:

1. Posizionare il cursore nel testo dove si vuole inserire la variabile.
2. Dal menu a comparsa, scegliere Ora, Data o Variabile dal sottomenu Variabile Incorporata.

   Un segnaposto viene inserito nel messaggio per la variabile dell'ora e della data (/*O*/ per ora oppure /*D*/ per data). L'ora e la data vengono formattate usando le impostazioni nella finestra di dialogo Impostazione Terminale.

   Si apre una finestra di dialogo quando si seleziona Variabile o ASCII, consentendo di formattare come verrà visualizzata una variabile numerica o ASCII (vedere pagina 17–14 e 17–16). Quando si esce da questa finestra viene inserito un segnaposto nel messaggio con dettagli di formattazione incorporati.

Immissione di Valori di Stato

Se era stato selezionato Valore nell'area di Lettura della scheda Proprietà, il campo Valore appare per ciascun messaggio. Questo campo definisce il valore numerico sull'indirizzo del tag di lettura che attiverà il messaggio da visualizzare.

La gamma del valore che si può immettere deve essere nella gamma del Formato Dati selezionato sulla scheda Proprietà. Il valore predefinito per ciascun messaggio è il numero di riga (da 0 a 1999).

Formato Dati	Gamma
Binario①	Da 0000 0000 0000 0000 a 1111 1111 1111 1111
Numero intero senza segno	Da 0 a 65535
Numero intero con segno	Da 32768 a +32767
4-BCD	Da 0 a 9999
Esadecimale①	Da 0 a FFFF
Ottale①	Da 0 a 177777

① Formati forniti per l'immissione dei dati. Il terminale non visualizza/trasferisce tali formati.

Creare un oggetto per la stampa dei messaggi

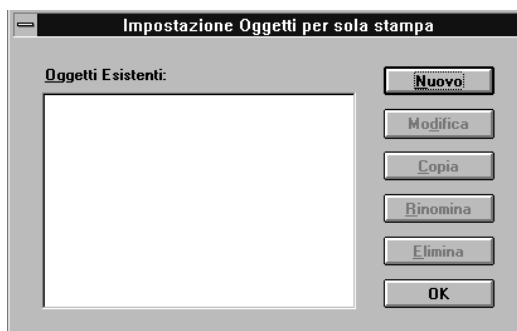
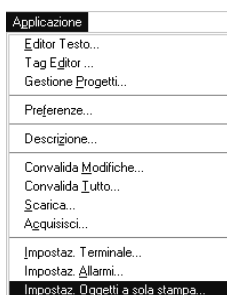
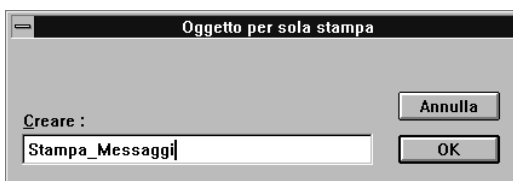
Si può creare un oggetto per inviare tutti i messaggi attivati ad una stampante invece che visualizzarli in un Display Messaggi. Si può stampare anche qualsiasi variabile incorporata nel messaggio.

Un oggetto stampa ha le stesse proprietà di un display messaggi. Nella configurazione del messaggio si deve però immettere solo il testo che sarà stampato e non le opzioni di formattazione.

Gli oggetti stampa non sono collegati a schermi specifici come gli oggetti di display. I messaggi possono quindi essere attivati in un momento qualsiasi, durante il funzionamento di un'applicazione.

Gli oggetti stampa sono supportati solo su terminali attrezzati con porta per stampante seriale RS-232.

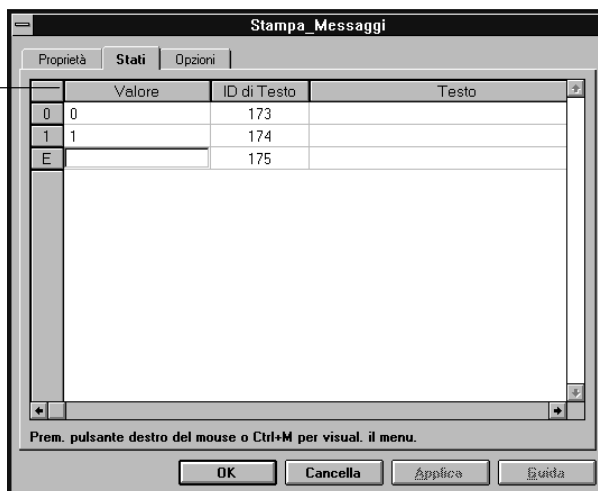
Per creare un oggetto che stampa solo messaggi:

1. Scegliere Impostazione Oggetti per sola stampa dal menu Applicazione.

2. Fare clic sul pulsante Nuovo.

3. Nella casella Creare, immettere un nome univoco (da 1 a 32 caratteri) per l'oggetto stampa. Il nome non può iniziare con un numero o contenere spazi.
4. Fare clic su OK per aprire una finestra di dialogo per la configurazione dell'oggetto stampa.

I Messaggi per sola stampa non supportano tag interni.

5. Configurare le proprietà per l'attivazione dei messaggi stampa. Esse sono uguali al Display Messaggi a pagina 13–6.

6. Fare clic sulla scheda Stati.

Un Oggetto a Sola Stampa viene creato inizialmente con 2 messaggi ed uno stato di errore.

7. Scegliere Aggiungi Stato dal menu a comparsa per ciascun messaggio da aggiungere all'oggetto stampa. Usare il numero esatto richiesto.

8. Se il campo Valore appare per ciascun messaggio, immettere il valore che attiverà il messaggio da stampare.

9. Nel campo Testo, immettere il testo che verrà stampato quando viene attivato il messaggio. Per inserire una variabile numerica, dell'ora o della data in un messaggio, scegliere l'opzione Variabili Incorporate dal menu a comparsa.

10. Una volta finito, fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo.

Si riapre la finestra di dialogo Impostazione Oggetti per Sola Stampa. L'oggetto stampa appena creato appare adesso nell'elenco Oggetti Esistenti.

11. Fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo.

Gestione degli Oggetti Stampa

Per:	Si procede in questo modo:
Modificare un oggetto stampa	1. Dall'elenco Oggetti Esistenti, selezionare l'oggetto stampa da modificare. 2. Fare clic sul pulsante Modifica per aprire la finestra di dialogo degli oggetti stampa. 3. Modificare la scheda Proprietà (se necessario). 4. Fare clic sulla scheda Stati per modificare il testo (e le variabili) associato all'oggetto stampa. 5. Fare clic su OK per uscire dalla finestra del dialogo oggetto stampa.
Rinominare un oggetto stampa	1. Dall'elenco Oggetti Esistenti, selezionare il nome dell'oggetto stampa da rinominare. 2. Fare clic sul pulsante Rinomina. 3. Nella finestra di dialogo che si apre, immettere un nuovo nome da 1 a 32 caratteri per l'oggetto stampa. Il nome non può iniziare con un numero o contenere spazi. 4. Fare clic sul pulsante OK. L'oggetto stampa appare sull'elenco Oggetti Esistenti con il nuovo nome; non quello precedente.
Copiare un oggetto stampa	1. Dall'elenco Oggetti Esistenti, selezionare il nome dell'oggetto stampa da copiare. 2. Fare clic sul pulsante Copia. 3. Nella finestra di dialogo che si apre, immettere un nuovo nome da 1 a 32 caratteri per l'oggetto stampa copiato. Il nome non può iniziare con un numero o contenere spazi. 4. Fare clic sul pulsante OK. Esistono ora due versioni dell'oggetto stampa; una con il nome originale e l'altra con il nuovo nome. Modificare le proprietà dell'oggetto stampa copiato come descritto sopra.
Cancellare un oggetto stampa	1. Dall'elenco Oggetti Esistenti, selezionare l'oggetto stampa da cancellare. 2. Fare clic sul pulsante Cancella. Sarà chiesto di confermare. 3. Fare clic su Sì. Tutte le definizioni di tag associate all'oggetto stampa saranno rimosse **definitivamente.**

Utilizzo di Oggetti Globali

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo contiene i seguenti paragrafi:

Che cos'è un oggetto globale?

Un oggetto globale è un singolo oggetto a cui ci si può riferire su più di uno schermo in un'applicazione. Un oggetto globale viene creato e memorizzato una sola volta a prescindere da quante volte sia stato usato.

Per esempio, se si vuole usare lo stesso oggetto di controllo o di display in differenti schermi, **si definisce** l'oggetto come oggetto globale. Si può fare riferimento ad un oggetto globale da qualsiasi schermo (senza ricrearlo).

I vantaggi derivanti dall'uso di un oggetto globale sono:

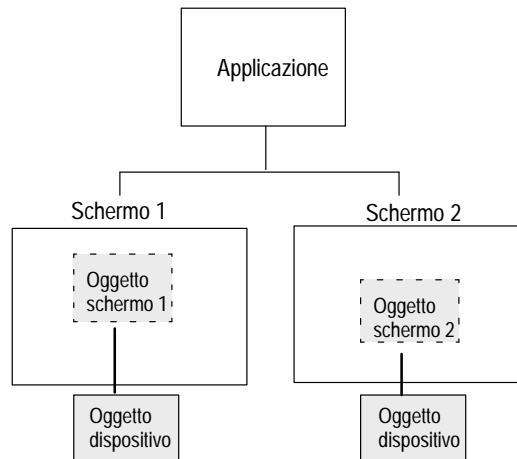
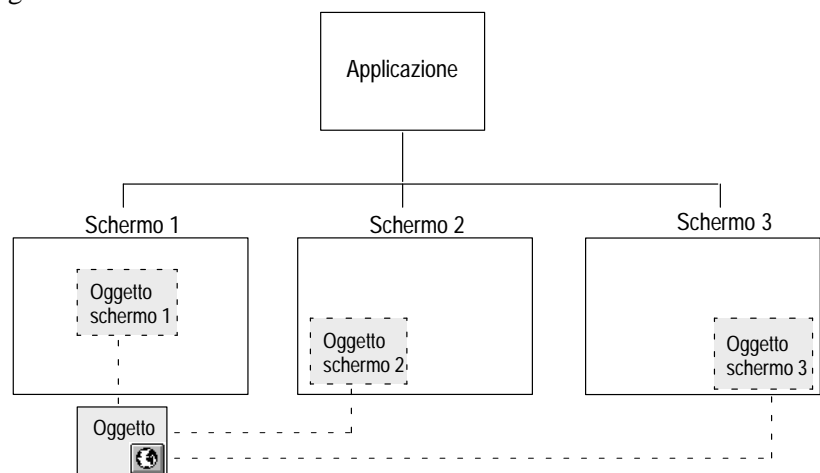
- **riduzione nel tempo di sviluppo**

  Si può fare riferimento ad un oggetto globale su più di uno schermo senza dover ricreare l'oggetto. Quando vengono modificate le proprietà di un oggetto globale, tutte le ricorrenze di tale oggetto vengono aggiornate automaticamente.

- **riduzione nella dimensione dell'applicazione**

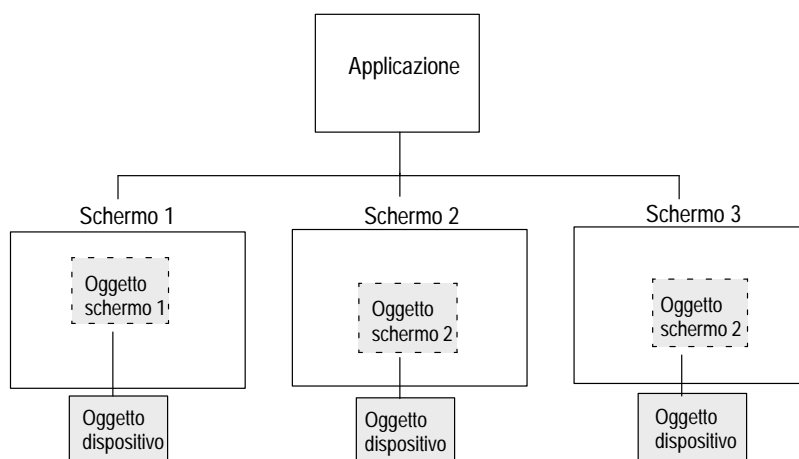
  Gli oggetti globali riducono la memoria perchè vengono memorizzati una sola volta a prescindere dal numero dei collegamenti. Viene scaricata solo una copia di un oggetto globale sul terminale.

Ciascun oggetto posizionato sullo schermo applicativo ha un corrispondente:

- oggetto dispositivo – che definisce le proprietà di un oggetto.
- oggetto di schermo – che definisce la posizione dello schermo e il tipo di ingresso (cella tattile o tasto di funzione) dell'oggetto.

L'illustrazione seguente mostra come un oggetto viene riusato globalmente.

- L'oggetto sullo schermo 1 è stato creato inizialmente con un oggetto di dispositivo (che definisce le proprietà di un oggetto) e con un oggetto di schermo (che definisce l'area di schermo e il tipo di ingresso).
- L'oggetto sullo schermo 1 è stato definito come oggetto globale facendo clic su Contrassegno per Selezione Globale nella finestra di dialogo Opzioni dell'oggetto.
- L'oggetto globale viene riusato sullo schermo 2. Gli oggetti globali sono accessibili dalla finestra di dialogo Oggetti Globali. È stato creato un dispositivo di schermo per collegare l'oggetto globale al nuovo schermo.
- L'oggetto globale viene riusato di nuovo sullo schermo 3. È stato creato un altro dispositivo di schermo per collegare l'oggetto globale al nuovo schermo.

Se si cambiano le proprietà di un oggetto globale, vengono aggiornati anche tutti gli altri collegamenti a quell'oggetto.

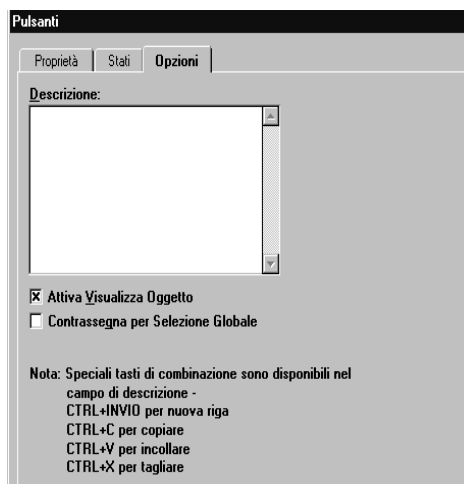
Copiare un oggetto

Quando si copia un oggetto su un altro schermo, viene creato un nuovo oggetto con le stesse proprietà ed anche con le informazioni aggiornate di schermo. L'oggetto originale e l'oggetto copiato sono due oggetti univoci. Modifiche sull'oggetto originale non alterano l'oggetto copiato.

Definire un oggetto globale

Questa sezione mostra come definire un oggetto per l'uso globale. Quando si definisce un oggetto per l'uso globale questo viene aggiunto alla finestra di dialogo Oggetti Globali. Da questa finestra, si seleziona un oggetto globale e lo si posiziona su uno schermo.

Nota: Ciascun oggetto di controllo deve avere un unico tag di scrittura a meno che l'oggetto non sia definito come oggetto globale. Se si creano oggetti di controllo separati ma uguali su schermi differenti con lo stesso tag di scrittura, l'applicazione non sarà validata.

Per definire un oggetto per uso globale:

1. Fare clic sulla scheda Opzioni dalla finestra di dialogo dell'oggetto selezionato.

2. Fare clic sulla casella Contrassegno per Selezione Globale, indicando che l'oggetto è disponibile per la selezione globale. L'oggetto viene aggiunto ad un elenco oggetti disponibili per l'uso globale. Il paragrafo successivo mostra come accedere agli oggetti globali.

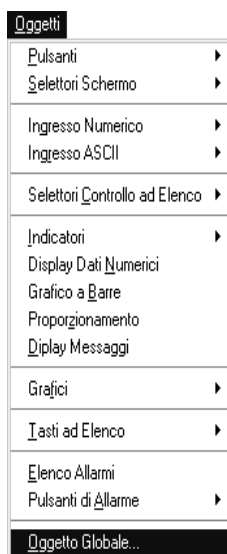
   Per disabilitare l'impostazione globale, annullare la casella di contrassegno.

3. Al termine, fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo dell'oggetto.

Per definire un gruppo di oggetti disponibili per l'uso globale:

1. Raggruppare gli oggetti.
2. Fare doppio clic sul gruppo oppure selezionarlo e premere INVIO per aprire la finestra di dialogo Opzioni.
3. Fare clic sulla casella di spunta Contrassegno per Selezione Globale, identificando il gruppo come disponibile per Selezione Globale. Per disabilitare l'impostazione globale, annullare la casella di contrassegno.
4. Fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo.

Nota: I primi caratteri del testo Descrizione appariranno nell'elenco Oggetti Globali per aiutare nella selezione degli oggetti globali raggruppati. Si potrà immettere da schermo a schermo, tuttavia, una descrizione univoca per ciascuna istanza di un oggetto globale raggruppato.

Utilizzare un Oggetto Globale

Questa sezione mostra come accedere ad un oggetto globale. Ricordare che si può accedere ad un oggetto globale da qualsiasi schermo in un'applicazione.

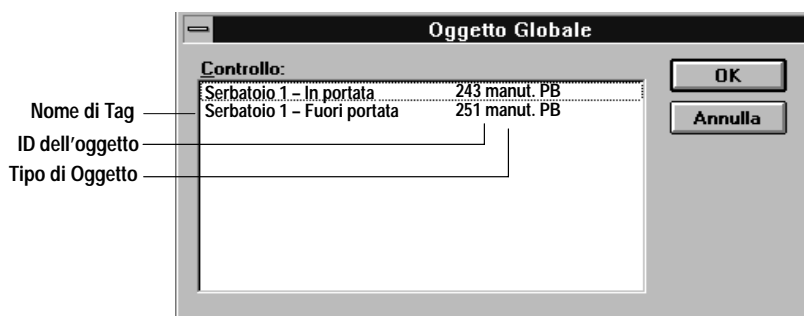
Non è possibile usare lo stesso oggetto globale più di una volta su uno schermo. Si possono comunque usare differenti oggetti globali su uno schermo.

Gli oggetti globali non possono essere copiati ed incollati. L'oggetto globale deve essere posizionato su uno schermo utilizzando il comando Oggetti Globali.

Per selezionare e posizionare un oggetto globale:

1. Fare clic sullo strumento Oggetti Globali della casella strumenti.

   Oppure scegliere Oggetti Globali dal menu Oggetti.

   Si apre la finestra di dialogo Oggetti Globali. La casella di controllo elenca tutti gli oggetti marcati per l'uso globale dalla finestra di dialogo Opzioni. Ciascun oggetto globale viene identificato tramite il nome del tag, ID dell'oggetto e il tipo di oggetto. Gli oggetti senza un nome di tag sono elencati tramite il tipo dell'oggetto.

2. Selezionare un oggetto globale dalla casella Controllo e fare clic su OK.

   Oppure fare doppio clic sull'oggetto globale.

3. Posizionare il puntatore (+) dove si vuole mettere l'oggetto.

   Gli oggetti globali possono avere aree differenti su schermi differenti.

4. Fare clic sul pulsante sinistro del mouse.

5. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo oggetti globali.

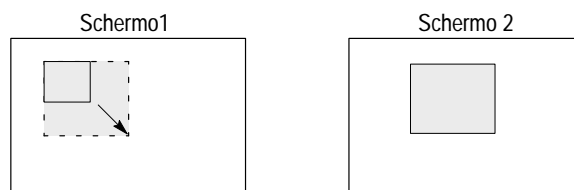
   Oppure fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

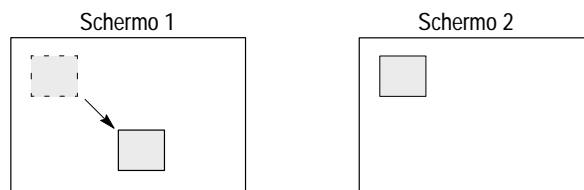
Qualsiasi modifica ad un oggetto globale, eccetto per l'area di schermo e l'assegnazione dei tasti di funzione, viene applicata a tutte le ricorrenze di quell'oggetto. Un oggetto globale può avere un tasto di funzione e/o assegnazione di celle tattili differente da schermo a schermo.

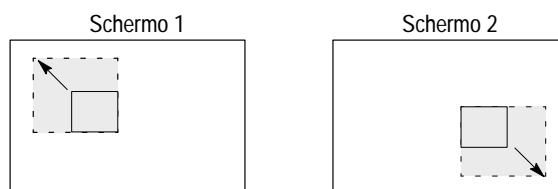
Spostare e ridimensionare un oggetto globale

Questo paragrafo mostra i cambiamenti dello spostamento e il ridimensionamento di un oggetto globale. La locazione di un oggetto globale su uno schermo può essere cambiata senza nessun cambiamento sulla locazione o su un altro schermo. La locazione non è un attributo globale. Quando si ridimensiona un oggetto globale su uno schermo, esso verrà ridimensionato anche in tutti gli altri schermi perchè la dimensione è un attributo globale.

Ridimensione di un oggetto globale

Una volta ridimensionato l'oggetto globale sullo Schermo 1, verrà ridimensionato anche sullo schermo 2.

Spostamento di un oggetto globale

Quando si sposta l'oggetto globale sullo Schermo 1, l'oggetto sullo Schermo 2 mantiene la sua posizione originale.

Ridimensionamento e spostamento di un oggetto globale.

Quando l'oggetto globale sullo schermo 1 è ridimensionato e spostato, l'oggetto sullo schermo 2 mantiene la sua locazione originale (come definito sull'angolo sinistro in alto) ma è ridimensionato.

Creazione di allarmi

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo contiene i seguenti paragrafi:

Introduzione generale degli Allarmi

Il sistema degli allarmi nel PanelBuilder avvisa l'operatore quando dei valori specifici di attivazione appaiono ad indirizzi specifici di controllore.

Prima che il terminale possa visualizzare gli allarmi, si deve:

- definire gli allarmi nell'applicazione
- programmare il controllore logico per generare gli allarmi

ATTENZIONE: Non fare affidamento sul terminale come principale dispositivo di avvertenza in applicazioni che potrebbero causare infortuni, danni all'apparecchiatura o considerevoli tempi di fermata.

Tutte le indicazioni critiche di allarme e qualsiasi risposta critica del controllore logico devono impiegare interblocchi ridondanti, cablati o meccanici.

Nel PanelBuilder, si definisce una serie di allarmi. Per ciascun allarme si definisce un messaggio ed un valore di attivazione. Si può anche specificare se l'allarme deve essere riconosciuto, visualizzato e/o stampato.

È anche necessario definire il tag di attivazione che collega i messaggi di allarme al programma del controllore. Il programma monitorizza i valori per le condizioni di allarme. Quando il programma rileva una condizione di allarme, questo imposta il bit o il valore all'indirizzo definito dal tag di attivazione. Il terminale legge questo valore e attiva l'allarme corrispondente.

Per esempio, per monitorare il livello di un serbatoio, si definisce un allarme con un valore di attivazione di 1 e con il testo nel messaggio "Serbatoio troppo pieno". Il controllore del programma imposta poi il bit (1) all'indirizzo di attivazione quando il serbatoio è pieno. Questo a sua volta attiva il messaggio "Serbatoio troppo pieno".

Bandiera Allarmi

La Bandiera Allarmi è un display opzionale che compare sopra lo schermo attuale quando viene attivato un allarme. La bandiera contiene un messaggio descrivente la condizione dell'allarme ed i pulsanti dell'allarme (riconoscimento allarme, cancellazione allarme) che consente all'operatore di agire subito quando riceve un allarme.

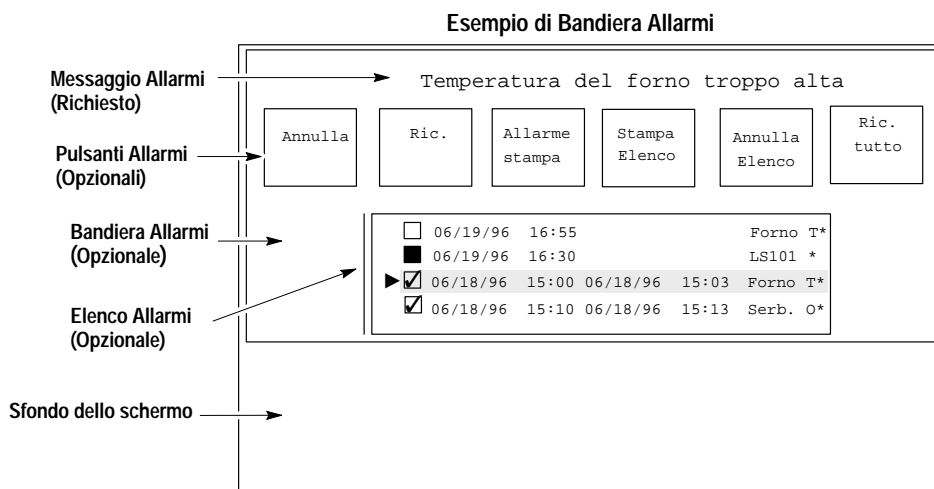
Quando gli allarmi vengono attivati, sono aggiunti all'Elenco Allarmi. Quando l'allarme nella bandiera è riconosciuto o annullato, viene visualizzato l'allarme successivo. La bandiera visualizza i messaggi in ordine cronologico (dagli allarmi attivati in precedenza a quelli più recenti).

La Bandiera Allarmi è un display globale che viene creato una volta sola nell'applicazione, ma appare allo stesso posto in ogni schermo. Solo gli allarmi configurati per la visualizzazione, appaiono in questa finestra a comparsa quando attivati.

È possibile configurare quali oggetti sono disabilitati quando la Bandiera Allarmi è visualizzata. Le opzioni sono:

- tutti gli oggetti di schermo sono disabilitati (default) oppure
- solo gli oggetti coperti sono disabilitati

Ecco un esempio della Bandiera Allarmi con tutti gli oggetti degli allarmi.

Esempio di Bandiera Allarmi

Annullamento della Bandiera Allarmi

La Bandiera Allarmi rimane sul display del terminale fino a quando:

- l'operatore preme il pulsante Riconoscimento
- l'operatore preme il pulsante Annulla
- l'operatore preme il pulsante Ric. Tutto
- il controllore riconosce l'allarme
- il controllore annulla l'allarme
- il terminale entra nel Modo di Configurazione

Pulsanti degli Allarmi

I pulsanti degli allarmi possono essere posizionati nella Bandiera Allarmi per fare in modo che l'operatore agisca subito quando riceve un allarme. Alcuni dei pulsanti appaiono solo nella Bandiera Allarmi, mentre gli altri possono apparire su altri schermi.

Questo pulsante:	Fa questo:	Bandiera Allarmi	Qualsiasi schermo
Ric	Riconosce la ricezione di un allarme visualizzato attualmente nella Bandiera Allarmi. Premendo il pulsante Ack si rimuove la Bandiera Allarmi dal display del terminale ma **non si annulla la condizione dell'allarme.** L'allarme viene marcato come riconosciuto nell'Elnco Allarmi. **Nota:** L'allarme evidenziato nell'Elenco Allarmi non è l'allarme riconosciuto, ma bensì quello più recente. L'allarme riconosciuto può non essere visibile.	✓	
Annulla	Annulla la Bandiera Allarmi dal display del terminale senza riconoscere l'allarme. Premendo il pulsante Annulla **non si annulla la condizione dell'allarme.** Se nessun allarme è configurato per riconoscimento, la Bandiera Allarmi deve allora contenere un pulsante Annulla.	✓	
Stampa	Stampa il messaggio attualmente nella Bandiera Allarmi. Questo pulsante funziona su un singolo allarme. Con ciascun messaggio, si può stampare: • l'ora e la data dell'allarme • l'ora e la data di riconoscimento • il valore di attivazione Solo i terminali attrezzati con porta per stampante RS-232 supportano il pulsante Stampa Allarme. Si può anche configurare un messaggio di allarme in modo che venga automaticamente stampato quando attivato.	✓	
Ric. Tutto	Riconosce tutti gli allarmi dell'Elenco Allarmi che non sono stati riconosciuti. Premendo il pulsante Ric. Tutto si rimuove la Bandiera Allarmi dal display del terminale ma **non si annulla la condizione dell'allarme.** Ciascun allarme è marcato come riconosciuto nell'Elenco Allarmi.	✓	✓
Annulla Elenco Allarmi	Cancella l"Elenco Allarmi ed anche la Bandiera Allarmi nonostante possa esistere ancora la condizione dell'allarme. L'elenco viene automaticamente cancellato quando viene scaricata un'applicazione. Viene visualizzato un messaggio di avvertenza per chiedere se si desidera confermare o abbandonare l'operazione di cancellazione.	✓	✓
Stampa elenco Allarmi	Stampa tutti gli allarmi dell'Elenco Allarmi. Con ciascun messaggio di allarme, si può stampare: • l'ora e la data dell'allarme • l'ora e la data di riconoscimento • il valore di attivazione Solo i terminali attrezzati con una porta per stampante RS-232 possono supportare il pulsante Elenco Allarmi.	✓	✓

Elenco Allarmi

L'Elenco Allarmi registra le informazioni sugli allarmi attivati. Il numero massimo è di 100 o quanti (fino a 100) il terminale possa mantenere in una RAM non volatile. Si può impostare nell'elenco il numero degli allarmi memorizzati (da 1 a 100). Il valore predefinito è di 25.

L'Elenco Allarmi può essere usato più volte in un'applicazione. Può apparire nella Bandiera Allarmi e su altri schermi applicativi.

Ogni volta che si attiva un allarme, questo viene aggiunto all'Elenco Allarmi. L'allarme più recente viene visualizzato all'inizio dell'elenco.

Ciascun allarme può essere configurato in modo che occupi più di una riga nel registro. I seguenti dati vengono visualizzati per ciascun allarme, secondo l'ordine mostrato:

- indicatore di riconoscimento (richiesto)

  ☑ = Allarme Riconosciuto
  ☐ = Allarme Non Riconosciuto
  ■ = Nessun Riconoscimento Richiesto

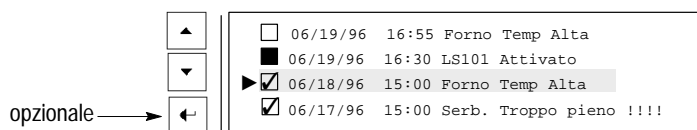
- ora e data dell'allarme (opzionale)
- ora e data riconoscimento (opzionale)
- valore di attivazione dell'allarme (opzionale)
- testo dell'allarme incluse le variabili (richiesto)

Se l'Elenco Allarmi è pieno quando viene attivato un allarme, quello più recente viene aggiunto all'inizio dell'elenco e:

- l'allarme più vecchio che non richiede riconoscimento viene rimosso dall'elenco (inclusi allarmi che sono stati riconosciuti o allarmi che non richiedono riconoscimento).
- se tutti gli allarmi che non richiedono riconoscimento sono stati rimossi, quello più vecchio verrà allora rimosso.

Se è necessario avere un Elenco Allarmi permanente, usare il pulsante Stampa Elenco Allarmi per stampare regolarmente l'Elenco Allarmi, o configurare gli allarmi per la stampa su attivazione.

L'operatore può riconoscere un allarme nell'Elenco Allarmi usando i tasti delle frecce su o giù sul terminale per selezionare un allarme e premere quindi il tasto di Invio.

I terminali con schermo tattile richiedono i tasti ad Elenco per spostare il cursore su e giù nell'Elenco Allarmi. Volendo si può anche usare il tasto ad elenco di Invio per fare in modo che l'operatore possa riconoscere un allarme nell'elenco.

I tasti ad Elenco sono accessibili dal sottomenu Oggetti ▸Tasti ad Elenco.

Esempi dell'Elenco Allarmi

Immissioni a 2 righe nell'Elenco Allarmi

Creazione della Bandiera Allarmi

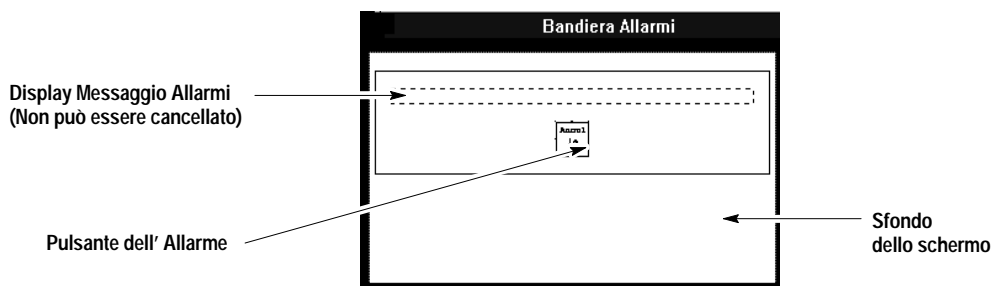
Questa sezione mostra come creare la Bandiera Allarmi per un'applicazione. La bandiera allarmi viene creata come schermo separato globale per tutti gli schermi nell'applicazione. Gli oggetti di controllo coperti dalla bandiera vengono disabilitati quando la bandiera appare sul terminale.

Per creare la Bandiera Allarmi:

1. Scegliere Crea Bandiera Allarmi dal menu Schermo.

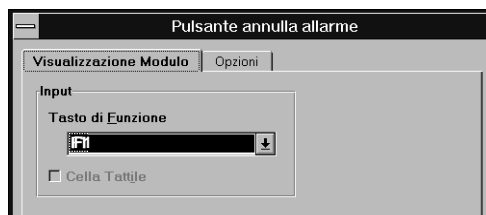
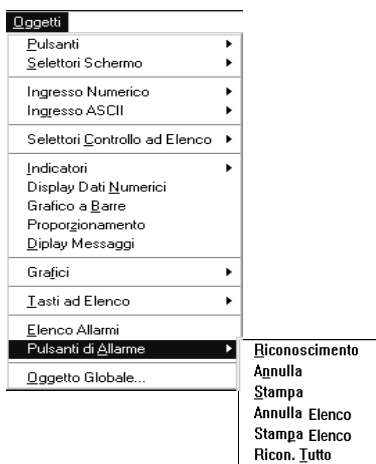
   Lo schermo Bandiera Allarmi si apre. La bandiera predefinita appare sulla parte superiore dello schermo ed è creata con:

   - display messaggio di allarme di una riga (non può essere cancellato)
   - pulsante Annulla

▶ Su terminali a colori, il colore predefinito di sfondo della Bandiera Allarmi e degli oggetti di allarme è rosso ed il colore di primo piano è bianco. Sui terminali a toni di grigio, il colore di sfondo è nero e quello di primo piano è bianco. Questi colori possono essere cambiati usando la Tavolozza dei Colori.

   La Bandiera Allarmi può essere spostata e dimensionata ma non può essere dimensionata più piccola degli oggetti sulla bandiera stessa.

2. Creare altri pulsanti di allarme che si vogliono far apparire nella Bandiera Allarmi scegliendo gli oggetti appropriati dal sottomenu Oggetti ▸ Pulsanti Allarme.

   Se la Bandiera Allarmi è selezionata, si deve deselezionarla prima di selezionare un oggetto nella bandiera. Per deselezionare la bandiera, fare clic dovunque fuori della bandiera.

3. Su terminali a tastiera, fare doppio clic su ciascun oggetto di allarme per aprire la finestra di dialogo e selezionare il tasto di funzione che attiva il pulsante.

   L'ingresso da cella tattile è selezionato automaticamente per gli schermi tattili.

4. Scegliere Chiudi dal menu Schermo per chiudere lo schermo della Bandiera Allarmi o fare doppio clic sulla casella del menu Controllo sullo schermo.

La Bandiera Allarmi appare nella finestra del File Applicativo come schermo separato. Non può essere rinominata come altri schermi.

Display Messaggi Allarme

Con il Display Messaggi Allarme selezionato nella Bandiera Allarmi, si può accedere ad altro testo di allarme nell'applicazione.

Per scorrere tra i testi di allarme in un'applicazione:

1. Selezionare Display Messaggi Allarme nella Bandiera Allarmi.

2. Premere i tasti delle frecce su e giù per scorrere lungo il testo di allarme disponibile.

Per selezionare testo di allarme in modo che appaia nel Display Messaggi Allarme:

1. Fare doppio clic nel Display Messaggi Allarme nella Bandiera Allarmi.

Si apre la scheda Allarmi (finestra di dialogo Impostazione Allarmi).

2. Selezionare il numero di riga del testo dell'allarme voluto sul display.

3. Fare clic su OK per uscire dalla scheda Allarmi.

Il Display Messaggi Allarme viene aggiornato con il testo selezionato.

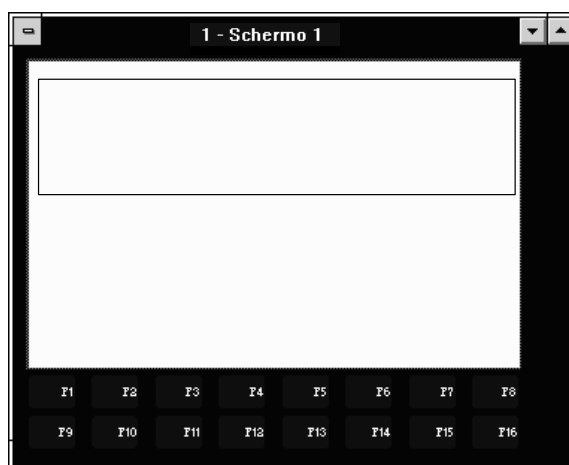
▶ Si può creare e modificare il testo dell'allarme direttamente dal Display Messaggi Allarme.

Mostrare la Posizione della Bandiera Allarmi

Si può mostrare la posizione della Bandiera Allarmi da qualsiasi schermo nell’applicazione. Mostrando la bandiera, si può vedere quali sono gli oggetti coperti e non coperti. Questo è importante se si vogliono disabilitare solo gli oggetti coperti dalla bandiera o per posizionare gli oggetti sullo schermo dove non saranno coperti.

Per spegnere e accendere la Bandiera Allarmi:

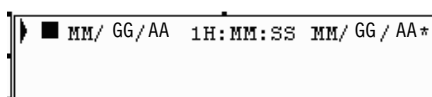
Scegliere Posizione Bandiera Allarmi dal menu Visualizza. Un segno di spunta (✓) accanto al comando indica che la bandiera è attiva.

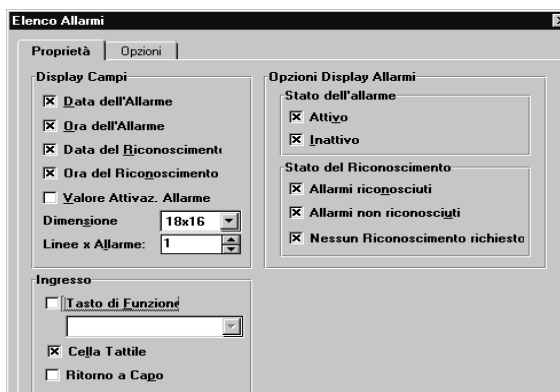
La bandiera appare in forma rettangolare (in bianco su terminali a colori e a toni di grigio ed in nero su quelli monocromatici). Non si può spostare o dimensionare la bandiera se non si è sullo schermo Bandiera Allarmi.

Creazione dell’Elenco Allarmi

L’Elenco Allarmi funziona come un selettore di controllo ad elenco. L’Elenco Allarmi può apparire nella Bandiera Allarmi o su un altro schermo applicativo.

I terminali con schermo tattile richiedono tasti ad elenco per spostare il cursore su e giù nell’Elenco Allarmi. Volendo si può anche usare il tasto ad elenco Invio per fare in modo che l’operatore possa riconoscere un allarme nell’elenco. I tasti ad elenco sono accessibili dal sottomenu Oggetti ▸Tasti ad Elenco.

Per creare un Elenco Allarmi:

1. Scegliere Elenco Allarmi dal menu Oggetti.
2. Posizionare e dimensionare l’oggetto.

Il formato delle immissioni nell’Elenco Allarmi non appare se prima non si crea il testo dell’allarme (finestra di dialogo scheda Allarmi/ Impostazione Allarme).

3. Fare doppio clic sull’oggetto per aprire la finestra di dialogo.

4. In Display Campi, selezionare:
   - i campi da visualizzare per ciascun allarme. I campi vengono visualizzati nell’ordine mostrato con il testo dell’allarme aggiunto ai campi.
   - la dimensione del testo dei caratteri nell’elenco (la dimensione del testo varia per i terminali PanelView).
   - il numero di riga (da 1 a 9) da visualizzare per ciascuna immissione di allarme. Il numero massimo di righe varia secondo la dimensione del testo e la dimensione dell’oggetto Elenco Allarmi.

5. In Opzioni Display Allarme, specificare le condizioni dell'allarme e riconoscere gli stati che debbono apparire nell'elenco.

Tutte le opzioni sono abilitate già dall'inizio. Ciò significa che tutti gli allarmi vengono visualizzati a prescindere dalla loro condizione o stato a condizione che ci sia spazio nel buffer del terminale.

Importante: Ciascun Elenco Allarmi deve visualizzare almeno una condizione di allarme ed uno stato di riconoscimento. Se le caselle di spunta vengono deselezionate, apparirà un messaggio di errore.

Per Condizioni Allarme, si possono visualizzare:

- gli allarmi attivi – le cui condizioni di attivazione sono state incontrate. Questa opzione è appropriata solo per gli allarmi attivati a bit.
- allarmi inattivi – attivati ma che non incontrano più le loro condizioni di attivazione o che sono stati annullati.

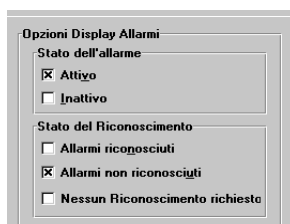
Per Stato Riconoscimento, possono essere visualizzati i seguenti stati di allarme, (nel terminale):

- allarmi riconosciuti
- allarmi non riconosciuti
- nessun riconoscimento necessario

La pagina successiva mostra esempi di configurazioni dell'Elenco Allarmi.

6. In Input (ingresso):

- selezionare il tasto di funzione per attivare l'elenco sui terminali a tastiera
- disabilitare o abilitare il ritorno a capo per il cursore dell'elenco

Il ritorno a capo specifica se il cursore di selezione si sposta verso l'alto o verso il basso dell'elenco quando l'operatore preme il tasto della freccia su o giù sulla prima o l'ultima voce nell'elenco.

Esempi dell’Elenco Allarmi

Si possono creare diversi elenchi di allarme per visualizzare tipici specifici di informazioni per gli allarmi.

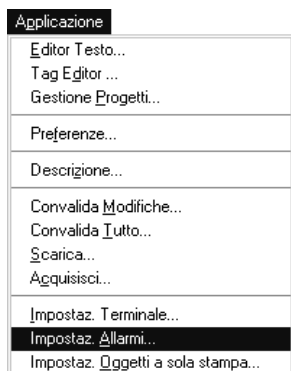
- Allarmi attivi che non sono stati riconosciuti.
  Quando un allarme attivato a bit viene riconosciuto nel terminale, questo viene automaticamente rimosso dall’elenco.

  Se un allarme attivo è annullato o non incontra più la sua condizione di attivazione, esso diventa inattivo e viene rimosso dall’elenco. Se l’allarme viene riattivato di nuovo, quello originale non viene riattivato. Viene creata una nuova istanza di allarme.

- Allarmi attivi non sono stati riconosciuti.
  Quando un allarme attivato a bit viene riconosciuto nel terminale, l’allarme viene automaticamente aggiunto all’elenco.

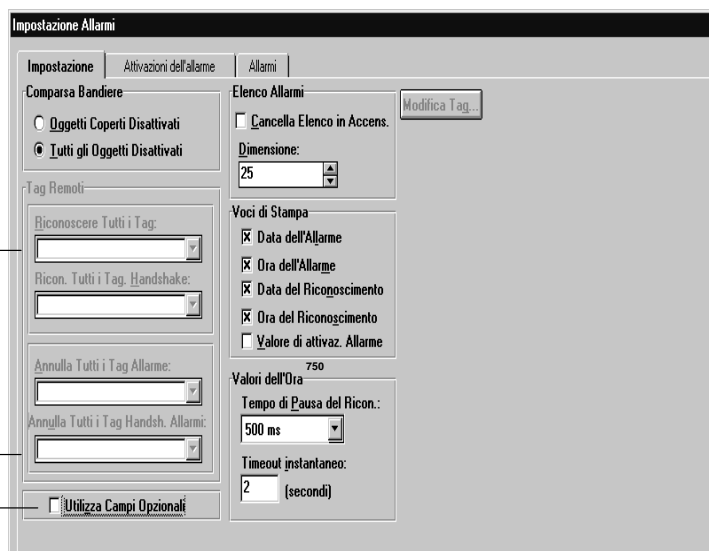
- Allarmi inattivi che non sono stati riconosciuti.
  Quando un allarme non riconosciuto nel terminale viene riconosciuto, l’allarme viene aggiunto automaticamente all’elenco.

Per gli Elenchi Allarme con allarmi attivi, quando un allarme attivo diventa inattivo, esso viene rimosso dall’elenco automaticamente.

Configurazione Parametri Globali per Allarmi

Questa sezione mostra la configurazione dei parametri globali applicabili a tutti gli allarmi e gli oggetti di allarme includendo:

- quali oggetti di schermo disabilitare quando viene visualizzata la Bandiera Allarmi
- la dimensione dell'Elenco Allarmi e se cancellare o no il registro all'accensione
- dati da stampare con testo di allarme quando un allarme viene stampato
- tempo di mantenimento del riconoscimento e fuori tempo del rilevamento

Per la configurazione dei parametri globali per allarmi:

1. Scegliere Impostaz. Allarmi dal menu Applicazione.
2. Selezionare la scheda Impostaz.

3. In Comparsa Bandiera, specificare se:
   - gli oggetti coperti o parzialmente coperti sono disabilitati quando viene visualizzata la Bandiera Allarmi.
   - tutti gli oggetti di schermo sono disabilitati quando viene visualizzata la Bandiera Allarmi. Questo è il valore predefinito iniziale.

4. Nell’Elenco Allarmi, specificare:

Cancel. Elenco in Accens.	Selezionare questa opzione per cancellare tutte le immissioni nell’Elenco Allarmi quando il terminale viene ripristinato o acceso.
Dimensione	Specificare il numero massimo di allarmi da memorizzare nell’Elenco Allarmi. Selezionare un valore che sia tra 1 e 100. Il valore predefinito è 25. Il numero massimo di allarmi effettivamente memorizzato dipende dalla memoria RAM non volatile disponibile nel terminale.

5. In Stampa Voci, selezionare i dati da stampare con il testo dell’allarme quando:

- È premuto il pulsante Stampa Allarme
- L’allarme è configurato a stampare automaticamente quando attivato
- È premuto il pulsante Stampa Elenco Allarmi

Le voci di stampa sono:

- data dell’allarme
- ora dell’allarme
- data del riconoscimento dell’allarme
- ora del riconoscimento dell’allarme
- valore di attivazione dell’allarme

Le voci vengono stampate nell’ordine elencato, con il testo dell’allarme aggiunto alle voci.

Per stampare gli allarmi, il terminale deve essere attrezzato con una porta per stampante RS-232.

6. In Valori Tempo specificare:

Tempo di mantenimento dell’ACK (Ric.)	Quanto tempo il terminale mantiene il valore di attivazione all’indirizzo definito dal tag di Riconoscimento. Il tempo di mantenimento dovrebbe superare il tempo di scansione del controllore per garantire che venga letto almeno una volta. I valori del tempo di mantenimento sono 0, 50, 250, 500, 750, o 1.000 millisecondi. Il valore predefinito iniziale è 500.
Fuori tempo del Rilevamento	La durata di tempo che il terminale aspetta che il controllore completi le scansioni I/O quando è attivato un allarme. Se il messaggio contiene variabili incorporate, è probabile che il controllore debba completare parecchie scansioni. Le variabili appaiono nel messaggio dell’allarme come ???? fino a che non vengono letti i dati. Se i dati non vengono letti prima che avvenga un fuori tempo, la variabile appare così **** . Il fuori tempo viene immesso in secondi. Il valore predefinito iniziale è 2 secondi.

7. Fare clic su OK per uscire.

Definizione Attivazioni Allarme

Questa sezione mostra come definire le attivazioni per gli allarmi. Per ciascuna attivazione, si deve definire un:

- tag di attivazione (indirizzo di controllore che il terminale monitorizza per un valore di attivazione dell’allarme. La maggior parte delle applicazioni utilizzano solo un tag di attivazione dell’allarme.)
- tipo di attivazione (Bit, LSBit, o Valore)

Le attivazioni vengono assegnate ad allarmi nella scheda Impostazione Allarme.

Per creare o modificare attivazioni di allarme:

1. Scegliere Impostazione Allarme dal menu Applicazione.
   O fare doppio clic nel Display Messaggi Allarme nella Bandiera Allarmi.
2. Selezionare la scheda Attivazioni Allarme.
   Ciascuna attivazione di allarme è immessa come riga separata in un foglio di calcolo. Le celle in ciascuna riga definiscono informazioni specifiche per ciascuna attivazione.
   - per selezionare una riga, fare clic sul numero di riga.
   - per selezionare una cella, fare clic sulla cella o premere TAB oppure i tasti freccia.

   Alcune celle richiedono di immettere il testo ed alcune hanno elenchi a tendina per selezionare le opzioni.

3. Fare clic su campo Tag di Attivazione.
   Selezionare o immettere un nome dell’indirizzo dove il controllore scriverà un bit o un valore per attivare una condizione di allarme.
   Stando nel campo Tag di Attivazione, scegliere Modifica Tag dal menu a comparsa per modificare le definizioni del tag. La finestra di dialogo Formato Tag si apre. Al termine fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.
   L’indirizzo del controllore del tag di attivazione deve essere l’indirizzo più basso degli allarmi corrispondenti.

4. Nel campo Tipo Attivazione, selezionare il tipo di attivazione associato con l’indirizzo del Tag di Attivazione.

Tipo di attivazione:	Descrizione
Bit	Attiva un allarme quando esso avviene. Diversi allarmi possono essere attivati contemporaneamente. La posizione del bit deve essere: • entro una parola (da bit 0 a bit 15) • entro un blocco di parole consecutive. Riservare fino a 16 parole consecutive (da bit 0 a bit 255) dopo l’indirizzo tag. Ogni bit che cambia da 0 a 1 attiverà un allarme il cui valore di attivazione corrisponde a tale bit. Il programma del controllore deve ripristinare ciascun bit (0) dopo che l’allarme corrispondente sia stato visualizzato.
LSBit (Bit Meno Significativo	Attiva un allarme in sequenza di priorità (da bit meno significativo a bit più significativo) basato sulla posizione del suo bit: • entro una parola (da bit 0 a bit 15) • entro un blocco di parole consecutive. Riservare fino a 16 parole consecutive (da bit 0 a bit 255) dopo l’indirizzo tag. Il bit di ordine più basso che cambia da 0 a 1 attiverà un allarme il cui valore di attivazione corrisponde a quel bit. I bit di ordine più alto sono ignorati sino a che il bit di ordine più basso viene cancellato dal programma del controllore.
Valore	Attiva un allarme basato su un valore all’indirizzo del Tag di Attivazione. I valori di attivazione vengono definiti sulla scheda Allarmi. Solo un allarme alla volta può essere attivato per ciascuna attivazione.

5. Per aggiungere ulteriori attivazioni, scegliere Aggiungere Attivaz. dal menu a comparsa per ciascuna attivazione che si vuole aggiungere.

Ripetere punti 3 e 4 per definire ciascuna attivazione.

6. Selezionare la scheda Allarmi per assegnare le attivazioni ai messaggi di allarme.

Operazioni sulle attivazioni

Taglia	Ctrl+X
Copia	Ctrl+C
Incolla	Ctrl+V
Inserire e Incollare	Ctrl+N
Aggiungere Attivaz.	Ctrl+A
Inserire Attivaz.	Ins
Elimina Attivaz.	Canc
Modifica Tag	
Sposta Attivaz. Su	Ctrl+U
Sposta Attivaz. Giù	Ctrl+D
Utilizza Campi Opzionali	

Molte operazioni di attivazione sono accessibili da un menu. Per aprire il menu, tener premuto il pulsante destro del mouse o digitare CTRL+M.

Selezionare:	Per:
Taglia	Tagliare l’attivazione selezionata negli Appunti.
Copia	Copiare l’attivazione selezionata negli Appunti
Incolla	Incollare il contenuto degli Appunti sulla riga attuale.
Inserire e Incollare	Incollare l’attivazione copiata o tagliata sopra la riga attuale.
Aggiungere Attivaz.	Aggiungere una nuova attivazione dopo l’ultima.
Inserire Attivaz.	Inserire una nuova attvazione sopra quella attuale.
Elimina Attivaz.	Rimuovere definitivamente l’attivazione attuale.
Modifica Tag	Aprire la finestra di dialogo Visualizza Forma mentre nel campo del Tag di Attivazione per immettere o modificare una definizione di tag per il tag selezionato.
Sposta Attivaz. Su	Spostare l’attivazione attuale su di una riga.
Sposta Attivaz. Giù	Spostare l’attivazione attuale giù di una riga.
Utilizza Campi Opzionali	Visualizzare ulteriori campi di tag i quali possono essere assegnati ad un’attivazione. I campi opzionali possono essere abilitati anche dalla scheda Impostazione.

Creazione Allarmi

Questa sezione mostra come creare allarmi per un'applicazione. Ciascun allarme ha gli attributi seguenti:

- testo dell'allarme (inclusa l'ora, la data o una variabile numerica o ASCII)
- valore o bit per attivare l'allarme
- tag di attivazione (predefinito sulla scheda Attivazioni Allarme)
- se l'allarme richiede riconoscimento
- se l'allarme è stampato e/o visualizzato nella Bandiera Allarmi quando attivato
- colori di sfondo/primo piano del testo dell'allarme.

Per creare o modificare allarmi:

1. Scegliere Impostazione Allarme dal menu Applicazione.

   Oppure fare doppio clic nel Display Messaggi Allarme nella Bandiera Allarmi.

2. Selezionare la scheda Allarmi.

   Ciascun allarme è immesso come riga in un foglio di calcolo. Ciascuna riga contiene celle o campi le quali definiscono gli attributi degli allarmi.

   - per selezionare una riga, fare clic sul numero di riga.
   - per selezionare una cella, fare clic sulla cella, o premere TAB (scheda) oppure i tasti freccia.

   Alcune celle richiedono di immettere il testo, alcune hanno elenchi a tendina ed altre hanno caselle di spunta per abilitare/disabilitare un'opzione.

3. Modificare i campi dell'allarme quando necessario.
4. Aggiungere allarmi scegliendo Appendi Allarme dal menu a comparsa per ciascun allarme da aggiungere.
5. Al termine, fare clic su OK, per uscire dalla finestra di dialogo o selezionare un'altra scheda.

Campi allarme

Campi allarme	Descrizione	Note:
Testo	Immettere il testo dell'allarme che apparirà nella Bandiera Allarmi e nell'Elenco Allarmi quando l'allarme è attivato.	Massimo di caratteri = 255 Il testo può includere l'ora, la data o variabili numeriche. Le variabili incorporate devono essere nello stesso gruppo di scansione dei tag dell'allarme.
Valore/Bit	Specifica il valore o il bit che il controllore scrive su un indirizzo del Tag di Attivazione quando rileva una condizione di allarme. Questo causa la comparsa del testo dell'allarme nella Bandiera Allarmi o nell'Elenco Allarmi.	Per il Bit o LSBit (Bit Meno Significativo), immettere la posizione del bit che attiverà l'allarme. • la gamma valida parte da 0 a 255 per bit, numero intero con/senza segno, o per tipi di dati BCD. Per il vettore di bit, la gamma è la dimensione del vettore. • 0 è un messaggio valido di allarme Per Valore: • la gamma valida dipende dal tipo di dati del tag di attivazione. • 0 è riservato.
Attivazione	Selezionare il nome del tag di attivazione da associare con il testo dell'allarme.	Il tag di attivazione e gli attributi sono definiti sulla scheda Attivazioni Allarme.
Ric. (Ack)	Specifica se il testo dell'allarme visualizzato nella Bandiera Allarmi deve essere riconosciuto da un operatore o dal controllore.	Selezionare la casella per abilitare o disabilitare l'opzione Ack (ricon.). La X nella casella abilita il riconoscimento. Anche la casella di display deve essere contrassegnata per riconoscere un allarme. Il valore predefinito iniziale è Ack disabilitato.
Stampa	Specifica se il testo dell'allarme viene stampato quando è attivato l'allarme. Il testo dell'allarme è stampato con le opzioni di stampa selezionate sulla scheda Impostazione Allarmi.	Selezionare la casella per abilitare o disabilitare l'opzione Stampa. La X nella casella abilita l'opzione Stampa. Il valore predefinito iniziale è Stampa disabilitata.
Display	Specifica se il testo dell'allarme viene visualizzato nella Bandiera Allarmi quando l'allarme viene attivato.	Selezionare la casella per abilitare o disabilitare l'opzione Display. La X nella casella abilita l'opzione display. Per riconoscere un allarme, è necessario abilitare questa opzione. Il valore predefinito iniziale è Display abilitato.
Primo piano	Definisce il colore di primo piano del messaggio dell'allarme.	• nero è il colore predefinito per i terminali monocromatici • bianco è il colore predefinito per i terminali a colori e a toni di grigio
Sfondo	Definisce il colore dello sfondo del messaggio.	• bianco è il colore predefinito per i terminali monocromatici • rosso è il colore predefinito per i terminali a colori • nero è il colore predefinito per i terminali a toni di grigio
ID del testo	Numero univoco assegnato al testo dell'allarme.	Il numero disponibile successivo viene generato automaticamente ogni volta che si crea un nuovo testo di allarme.

Allarmi Attivati dal Valore

Questa sezione mostra un allarme di impostazione che utilizza un'attivazione del tipo Valore. I valori di attivazione non devono superare la gamma del tipo di dati selezionato per il tag di attivazione (numero intero con/senza segno, BCD).

L'impostazione seguente mostra 3 allarmi (A,B,C) assegnati all'attivazione alm_tag. Il Tipo di Attivazione è un valore. Il campo Valore/Bit mostra un valore di attivazione differente (1, 2, 3) per ciascun allarme. Il valore 0 è riservato.

Nel Tag Editor Modifica Tag, la definizione del tag per alm_tag è:

Nome Tag	Tipo di dati	Indirizzo di Tag	Nome del Nodo
alm_tag	Intero senza segno	N15:0	SLC_1

Quando si immette il valore 1 in N15:0, si attiva l'Allarme C. Quando si immette il valore 2 in N15:0, si attiva l'Allarme B e quando si immette il valore 3 in N15:0, si attiva l'Allarme A.

Allarmi attivati a Bit o LSBit

Questo paragrafo mostra un'impostazione di allarme utilizzando un'attivazione di tipo Bit. La gamma del valore/bit per un'attivazione a bit parte da 0 a 255 (bit, intero con/senza segno, tipi di dati BCD). Per un vettore di bit, la gamma è la dimensione del vettore. Se si utilizza il tag Ack (riconoscimento), la gamma del valore/bit inizia con 1 invece che con 0.

L'impostazione seguente mostra 3 allarmi (A,B,C) assegnati all'attivazione alm_tag. Il Tipo di Attivazione è Bit. In questo caso, il campo Valore/Bit è un offset in bit dall'indirizzo del Tag di Attivazione (non un valore).

Nel Tag Editor (Modifica Tag), la definizione del tag per alm_tag è:

Nome del Tag	Tipo di dati	Indirizzo del Tag	Nome del nodo
alm_tag	Bit	N15:0/0	SLC_1

Questo tag gestisce fino a 256 bit/allarmi consecutivi (da 0 a 255), da N:15:0/0 a N15:15/15.

L'indirizzo del controllore del bit di attivazione dell'allarme è il numero nel campo Valore/Bit più l'indirizzo del Tag di Attivazione.

```
Indirizzo Tag Attivazione + Valore/Bit = Indirizzo Bit
Attivazione
```

- L'allarme C viene attivato quando N15:0/1 cambia da 0 a 1.
  `1 + N15:0/0 = N15:0/1`
- L'allarme B viene attivato quando N15:0/2 cambia da 0 a 1.
  `2 + N15:0/0 = N15:0/2`
- L'allarme A viene attivato quando N15:0/3 cambia da 0 a 1.
  `3 + N15:0/0 = N15:0/3`

Per l'attivazione **LSBit,** un allarme viene attivato quando il bit di attivazione cambia da 0 a 1 e tutti gli altri bit tra l'indirizzo del Tag di Attivazione e l'indirizzo del bit di attivazione sonoazzerati. Se l'indirizzo del Tag di Attivazione è N7:12/4 ed il Valore/Bit è 6, un allarme viene attivato quando N7:12/10 cambia da 0 a 1. È l'unico bit impostato tra N7:12/4 e N7:12/10 compreso.

Se N7:12/4 è 1 quando N7:12/10 cambia a 1, l'allarme corrispondente a N7:12/10 non viene attivato finchè N7:12/4 non è ripristinato a 0.

Operazioni sugli Allarmi

Taglia	Ctrl+X
Copia	Ctrl+C
Incolla	Ctrl+V
Inserire e Incollare	Ctrl+N
Aggiungere Allarme	Ctrl+g
Inserire Allarme	Ins
Elimina Allarme	Elim
Variabile Incorporata	▸
Utilizza Testo Esistente...	
Nuova ID del Testo	

Le operazioni che si possono eseguire sugli allarmi sono accessibili da un menu. Per aprire il menu, tener premuto il pulsante destro del mouse o digitare CTRL+M.

Selezionare:	Per:
Taglia	Tagliare celle, righe o colonne selezionate, negli appunti.
Copia	Copiare celle, righe o colonne selezionate, negli appunti.
Incolla	Incollare celle, righe o colonne precedentemente tagliate o copiate, nell'area del foglio di calcolo.
Inserire e Incollare	Incollare l'allarme tagliato o copiato sopra la riga attuale.
Aggiungere Allarme	Aggiungere un nuovo allarme dopo l'ultimo allarme. L'allarme è creato con il numero successivo disponibile.
Inserire Allarme	Inserire un nuovo allarme sopra l'allarme attuale. L'allarme è creato con il numero successivo disponibile.
Elimina Allarme	Rimuovere definitivamente l'allarme selezionato.
Variabile Incorporata	Aprire un sottomenu ed inserire l'ora, la data od una variabile numerica nel testo dell'allarme. Per modificare una variabile numerica, selezionare Modifica Variabile.
Utilizza Testo Esistente	Aprire la finestra di dialogo Utilizza Testo Esistente consentendo di copiare un messaggio nella riga attuale.
Nuova ID del Testo	Cambia il numero di ID del testo al numero successivo disponibile.

Usare Testo Esistente

Quando si crea un testo di allarme, si può creare un nuovo testo o riusare il testo che già esiste nell'applicazione.

Riusare il testo fa risparmiare tempo e memoria. Il testo è memorizzato solo una volta a prescindere da quante volte sia usato.

Per usare testo esistente:

1. Selezionare il numero della riga dell'allarme dove si vuole copiare il testo esistente.
2. Fare clic sul pulsante destro del mouse e scegliere Usa Testo Esistente dal menu a comparsa.

   La finestra di dialogo Testo Esistente si apre (nel modo Sola Lettura).
3. Selezionare il numero di riga del testo da copiare.
4. Fare clic sul pulsante Applica.
5. Fare clic su Chiudi.

   Sia il Testo che il numero di ID del Testo sono copiati sulla riga dell'allarme selezionato.

Si può anche immettere il numero di una stringa di testo esistente nel campo ID di Testo e il testo verrà copiato.

Aggiunte di Variabili al Testo dell’Allarme

Nel campo Testo, immettere testo dell’allarme includendo l’ora, la data o una variabile numerica. Le variabili incorporate debbono essere nello stesso gruppo di scansione (40 parole dei tag dell’allarme).

Per inserire l’ora, la data o una variabile numerica in una stringa di testo:

1. Fare doppio clic nel campo Testo dove si vuole inserire una variabile.
2. Posizionare il cursore dove si vuole inserire la variabile.
3. Dal menu a comparsa, scegliere Variabile Incorporata ▸Ora, Data, Variabile o ASCII.

   Per la variabile Ora e Data, un segnaposto è inserito nel testo (/*O*/ per l’ora, /*D*/ per data). Il formato dell’ora e della data è impostato nella finestra di dialogo Impostazione Terminale.

   Si apre una finestra di dialogo quando si seleziona Variabile (pagina 17–14) o ASCII (p. 17–17). La finestra di dialogo determina il formato della variabile nella stringa di testo Quando si esce da questa finestra di dialogo, viene inserito un segnaposto nel testo con dettagli incorporati di formattazione.

Per modificare una variabile numerica o ASCII:

1. Fare doppio clic nel campo Testo dell’allarme contenente la variabile.
2. Fare clic sul segnaposto della variabile numerica /*V:12 NOFILL FIX:0*/ o ASCII /*A:12 */.

   I dati incorporati nel segnaposto variano a seconda delle opzioni selezionate nella finestra di dialogo Variabile.
3. Dal menu a comparsa, scegliere Variabile Incorporata ▸Modifica Variabile.
4. Modificare le impostazioni nella finestra di dialogo Variabile.
5. Al termine, fare clic su OK per uscire dal dialogo.

   Il segnaposto viene aggiornato con i nuovi dettagli di formattazione.

Importante: Il tag che aggiorna la variabile numerica o ASCII dovrebbe essere scandito con l’attivazione dell’allarme.

Per eliminare una variabile:

Fare clic sul segnaposto e scegliere Taglia dal menu a comparsa, o premere BACKSPACE o ELIMINA.

Definizione dei Tag opzionali per Attivazioni

La scheda Attivazioni Allarmi ha campi di tag opzionali che si possono abilitare per ciascuna attivazione:

- tag di riconoscimento (Ack)
- tag di handshake usato con tag di attivazione
- tag di riconoscimento remoto (Ack)
- tag di handshake remoto
- riconoscimento di tutti i valori

Per definire tag opzionali:

1. Abilitare i campi opzionali.
   - Sulla scheda Impostazione, selezionare la casella di spunta Utilizza campi Opzionali (X nella casella).
   - Oppure sulla scheda Attivazioni Allarmi, tener premuto il pulsante destro del mouse e scegliere Utilizza Campi Opzionali dal menu a comparsa.

   Sono abilitati sia i tag Remoti sulla scheda Impostazione che i campi tag opzionali sulla scheda Attivazioni Allarmi.

Se la casella di spunta Utilizza Campi Opzionali è annullata, tutti i campi opzionali (ed i tag remoti sulla finestra di dialogo Impostazione) sono disabilitati. Il PanelBuilder ignora qualsiasi dato in questi campi.

2. Nei campi tag, selezionare il nome del tag da usare per ciascuna funzione opzionale.

   Per modificare la definizione per ciascun tag, selezionare il nome del tag e fare clic sul pulsante Modifica Tag. La finestra di dialogo Tag Form si apre. Modificare la definizione del tag e chiudere la finestra di dialogo.

3. Nel campo Riconoscere Tutti i Valori, immettere un valore che verrà usato nel riconoscimento di più di un allarme per una attivazione oppure quando il controllore riconosce tutti gli allarmi attivi).

4. Fare clic su un’altra scheda Impostazione o su OK per uscire dalla finestra di dialogo Impostazione Allarme.

Campi opzionali’	Direzione del Tag	Descrizione	Note:
Tag di Ric (Ack)	PanelView⋗Controllore	Nome di indirizzo dove il terminale scrive un valore per notificare al controllore che un allarme è stato riconosciuto. Il terminale scrive il valore di attivazione o il valore di posizione del bit (campo Valore/Bit) dell’attivazione sull’indirizzo del tag Ack quando: • l’operatore preme il pulsante Ric. (Ack) • l’operatore preme il tasto Invio per riconoscere un allarme nel Registro allarmi • il controllore scrive un valore o attiva un bit all’indirizzo del tag Ric. (Ack) Remoto Il terminale scrive il valore Riconoscere Tutto a questo indirizzo quando: • si preme il pulsante Ack (Ric) Tutto • Il controllore riconosce tutti gli allarmi attivi usando il tag Ric. Tutti gli Allarmi (scheda Impostazione).	Questo tag viene ignorato se l’opzione Ric. (Ack) è disabilitata sulla scheda Allarmi. Il terminale annulla il valore all’indirizzo tag Ric. (Ack) quando il pulsante Ric. o Ric. (riconoscere) Tutto viene rilasciato oppure quando è scaduto il Riconosci Tempo di Pausa, a seconda di quale è più lungo.
Tag di Handshake	PanelView⋗Controllore	Nome dell’indirizzo dove il terminale alterna un bit per indicare che ha ricevuto nuovi dati dell’Attivazione Allarmi dal controllore.	Questo campo è usato insieme al Tag di Attivazione.
Tag Remoto Ack	Controllore⋗PanelView	Nome dell’indirizzo dove il controllore riconosce uno o tutti gli allarmi per una attivazione. **Per Attivazioni Valore,** il controllore scrive il valore di attivazione dell’allarme all’indirizzo Ric (Ack) remoto per riconoscere un singolo allarme. Il controllore scrive il valore Riconoscere Tutto all’indirizzo Ric. (Ack) Remoto per riconoscere tutti gli allarmi per un’attivazione. **Per attivazioni a Bit/LSBit:** Il Tag Ack Remoto utilizza lo stesso tipo di bit del tag di attivazione. Per riconoscere tutti gli allarmi per un’attivazione, il controllore scrive 1 nella posizione bit il cui valore è più grande di 1 dell’ultimo valore di attivazione bit usato (nel campo Valore/Bit). Se il tag Ack non è usato, il controllore può riconoscere più di un allarme alla volta. Se è usato, il controllore può riconoscere solo un allarme e deve ripristinare il bit prima di riconoscere l’allarme successivo.	Se è il controllore che riconosce un allarme, il programma del controllore deve ripristinare/annullare il valore all’indirizzo Ric (Ack) remoto. Se il valore non è stato ripristinato o annullato, l’operatore non potrà riconoscere gli allarmi localmente (nel terminale).
Tag Remoti di Handshake①	PanelView⋗Controllore	Nome dell’indirizzo dove il terminale cambia stato ad un bit per indicare che ha ricevuto un nuovo valore di Ric. Remoto dal controllore.	Questo tag è usato solo insieme al tag Remoto Ric. (Ack).
Valore Riconosci Tutto		Un valore scritto all’indirizzo del tag Ack o tag Ack remoto quando vengono riconosciuti tutti gli allarmi per un’attivazione. • l’operatore preme il pulsante Ric. Tutto • il controllore riconosce tutti gli allarmi attivi usando il tag dell’Allarme Ric. Tutto (scheda Impostazione). • il controllore riconosce tutti gli allarmi per un attivazione scrivendo il valore Riconosci Tutto all’indirizzo del tag Remoto di Ric. **Per attivazioni Valore,** il valore viene scritto sul tag Ack dal PanelView o dall’indirizzo del tag Remoto dal controllore. **Per attivazioni a Bit/LSBit,** il valore viene scritto solo all’indirizzo del tag Ack.	Il Valore Riconosci Tutto può essere qualsiasi valore con l’eccezione dei valori dell’attivazione assegnati agli allarmi. Non utilizzare il valore di 0 dal momento che Panelbuilder lo utilizza come valore di azzeramento. Ciascuna attivazione può avere differente Valore Riconosci Tutto.

① Il terminale PanelView imposta tutti bit di handshake su 1 in avvio, a prescindere se un allarme è stato attivato o no.

Uso del Tag Ack Remoto con Allarmi Attivati a Valore

Questo paragrafo mostra come il controllore riconosce uno o tutti gli allarmi attivati del valore utilizzando il tag Ack Remoto.

L’impostazione seguente 3 allarmi (A,B,C) assegnati all’attivazione alm_tag. Il Tipo di Attivazione è Valore. Il campo Valore/Bit mostra un valore differente di attivazione (1,2,3) per ciascun allarme. Il valore 0 è riservato.

Nel Tag Editor, le definizioni del tag dell’allarme sono:

Nome Tag	Tipo di Dati	Indirizzo del Tag	Nome del Nodo
alm_tag	Intero senza segno	N15:0	SLC_1
ack_tag	Intero senza segno	N16:0	SLC_1
rem_ack	Intero senza segno	N15:1	SLC_1

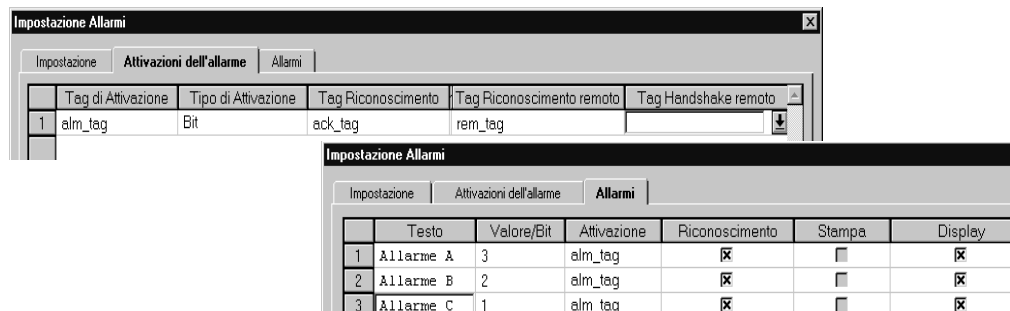
Quando il valore 2 è immesso su N15:0, l’Allarme B è attivato. Quando il controllore ritorna questo valore di attivazione su N15:1 (rem_ack tag address), l’Allarme B viene riconosciuto. Quando il valore 3 è immesso su N15:0, l’Allarme A viene attivato. Quando il controllore ritorna questo valore su N15:1, l’Allarme A viene riconosciuto.

Il Tag Ack deve essere un indirizzo a valore/parola e ritorna il valore dell’allarme. Il PanelView immetterà un valore quando un allarme sarà riconosciuto dal controllore o dalla persona stessa.

Utilizzo del Tag Ack Remoto con allarmi attivati a bit

Questo paragrafo mostra come il controllore riconosce uno o tutti gli allarmi attivati a bit utilizzando il tag Ack Remoto.

L'impostazione seguente mostra 3 allarmi (A,B,C) assegnati all'attivazione alm_tag. Il Tipo di Attivazione è a Bit. Il contenuto del Valore/Bit è un offset in bit dall'indirizzo del Tag di Attivazione.

Un tag gestisce fino a 256 allarmi/bit consecutivi (da 0 a 255), per esempio, da N:15:0/0 a N15:15/15.

Nel Tag Editor, le definizioni dell'allarme sono:

Nome del Tag	Tipo di Dati	Indirizzo del Tag	Nome del Nodo
alm_tag	Bit	N15:0/0	SLC_1
ack_tag	Intero senza segno	N16:0	SLC_1
rem_ack	Bit	N15:16/0	SLC_1

Quando N15:0/2 cambia da 0 a 1, l'Allarme B viene attivato. In base al contenuto del campo Valore/Bit, questo è un offset di 2 bit dall'indirizzo del Tag di Attivazione (N15:0/0). Quando il controllore scrive un 1 su N15:16/2 (rem_ack tag address), l'Allarme B viene riconosciuto.

Per riconoscere tutti gli allarmi per l'attivazione alm_tag, il controllore scrive 1 nella posizione bit il cui valore è più grande di 1 dell'ultimo valore di attivazione bit usato (nel campo Valore/Bit). Per esempio, se si imposta N15:0/4 su 1 tutti gli allarmi vengono riconosciuti. Se il valore più alto nel campo Valore/Bit è 239 (N15:14/15), se si imposta N15:15/0 su 1 tutti gli allarmi vengono riconosciuti.

Se si utilizza il Tag Ack, il controllore deve riconoscere un allarme alla volta e reimpostare il bit su (0) prima di riconoscere l'allarme successivo. Se non si utilizza il Tag Ack, il controllore potrà riconoscere più di un allarme alla volta.

Il Tag Ack deve essere un indirizzo di valore/parola e restituisce il valore dell'allarme e non la struttura dei bit. Il PanelView immetterà un valore quando la persona stessa o il controllore riconoscerà un allarme.

Definizione dei Tag Remoti usati dal Controllore

Possono essere definiti tag opzionali che il controllore userà per:

- riconoscere tutti gli allarmi attivi
- annullare tutti gli allarmi nel terminale

Questi tag hanno effetto sull'allarme visualizzato nella Bandiera Allarmi e gli allarmi nell'Elenco Allarmi.

Per definire tag remoti:

1. Selezionare la scheda Impostazione dalla finestra di dialogo Impostazione Allarmi.
2. Selezionare casella di spunta Utilizza Campi Opzionali (X nella casella).

   L'area dei Tag Remoti della finestra di dialogo è disponibile per la modifica.

   Questa casella di spunta abilita anche il display dei campi opzionali di tag sulla scheda Attivazioni Allarmi.

Se la casella di spunta Utilizza Campi Opzionali è annullata, i tag remoti e i campi opzionali sulla scheda Attivazioni Allarmi sono disabilitati. Il PanelBuilder ignora qualsiasi dato in questi campi.

Marcare questa casella per abilitare i Tag Remoti in questa finestra di dialogo ed i tag opzionali sulla scheda Attivazioni Allarmi.

3. In Tag Remoti, immettere i nomi di tag che si vuole che il controllore usi per riconoscere o per annullare tutti gli allarmi.

   Per modificare la definizione del tag per ciascun tag, selezionare il nome del tag e fare clic sul pulsante Modifica Tag. Si apre la finestra di dialogo Tag Form. Modificare la definizione del tag e chiudere la finestra di dialogo.
4. Al termine, selezionare un altra scheda o fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo.

Tag Remoti	Direzione del Tag	Descrizione	Note
Tag Ric. Tutti gli Allarmi	Controllore ⋗ Terminale	Nome dell'indirizzo dove il controllore imposta un bit (1) o un valore per riconoscere tutti gli allarmi attivi a prescindere dal'attivazione. Il terminale monitorizza questo indirizzo per valori diversi da zero. Quando il terminale vede un valore diverso di zero, scrive il valore Riconosci Tutto definito per ciascuna attivazione sull'indirizzo del tag Ric. (Ack) definito per ciascuna attivazione. La Bandiera Allarmi viene rimossa dal display del terminale e tutti gli allarmi non riconosciuti nell'Elenco Allarmi vengono segnalati come riconosciuti. Il valore è mantenuto all'indirizzo del tag Ack fino a quando Riconosci Tempo di Pausa scade ed il controllore abbia annullato il tag Riconosci Tutti gli Allarmi. Il programma del controllore è responsabile ad annullare il valore.	Il tag Ric. (Ack) e riconosci Tutti i Valori per i trigger di allarme vengono definiti sulla scheda Attivazioni Allarmi. Se l'indirizzo Riconosci Tutti gli Allarmi contiene un valore diverso da zero, l'operatore non potrà riconoscere localmente qualsiasi allarme (sul terminale) se era stato definito il tag Ack.
Tag Handshake Ric. Tutto	Terminale ⋗ Controllore	Nome di indirizzo dove il terminale cambia stato ad un bit per indicare che ha ricevuto il valore Ric. Tutti gli Allarmi dal controllore.	Questo tag è opzionale ed è usato solo insieme al tag Ric. (Ack). Riconosci Tutti Gli Allarmi.
Tag Annulla Tutti gli Allarmi	Controllore ⋗ Terminale	Nome di indirizzo dove il controllore imposta un bit o un valore non zero per annullare tutti gli allarmi in un terminale. La Bandiera Allarmi viene rimossa dal display del terminale e tutti gli allarmi vengono rimossi dall'Elenco Allarmi	
Tag Annulla Tutti gli Allarmi Handshake	Terminale⋗ Controllore	Nome di indirizzo dove il terminale alterna un bit per indicare che ha ricevuto il valore Annulla Tutti gli Allarmi dal controllore.	Questo tag è opzionale ed è usato solo insieme al tag Annulla tutti gli Allarmi.

Esempi di Allarme

Questa sezione fornisce differenti esempi (da semplici a più complicati) per la configurazione degli allarmi.

L'Operatore Riconosce l'Allarme

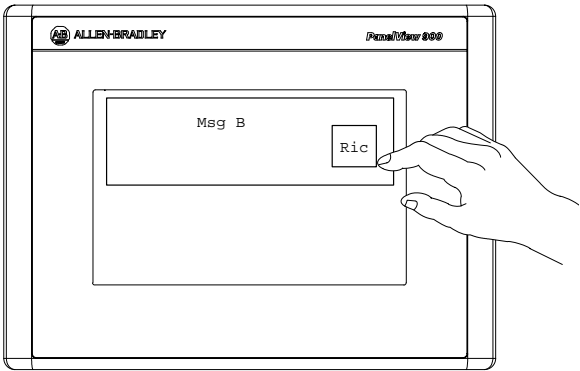
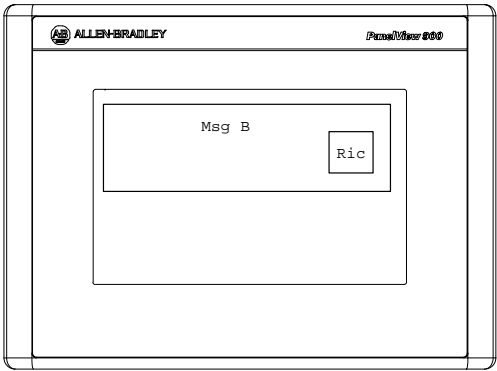
Nell'esempio sottostante, l'operatore preme il pulsante Ack (Ric.) per riconoscere un allarme. Siccome il tag Riconosci non è definito per il trigger, il controllore non viene avvisato. I Campi Opzionali non sono abilitati per le attivazioni dell'allarme.

Configurazione degli allarmi
– Quattro allarmi sono assegnati al tag di attivazione Pompa, ciascuno con un valore differente di attivazione
– Tutti i messaggi di allarme vengono configurati per essere visualizzati nella Bandiera Allarmi e devono essere riconosciuti.

① Il PanelView legge il valore 15 dall'indirizzo di Attivazione (Pompa) nel controllore. Questo valore attiva il Msg dell'allarme B.

② Il Msg. dell'allarme B è posizionato nella Bandiera Allarmi

③ La Bandiera Allarmi visualizza il testo dell'allarme

④ L'operatore preme il pulsante Ack (Ric)
–Il Msg. di allarme B viene segnalato riconosciuto nell'Elenco Allarmi
–La Bandiera Allarmi è annullata dal display

L’operatore riconosce l’allarme e avvisa il controllore

L’operatore preme il pulsante Ack per riconoscere un allarme. Il terminale avvisa il controllore scrivendo il valore di attivazione dell’allarme all’indirizzo Ack definito per le attivazioni dell’allarme. I Campi Opzionali sono abilitati per le attivazioni dell’allarme.

Configurazione dell’allarme

– Quattro allarmi sono assegnati al tag di attivazione Pompa, ciascuno con un valore differente di attivazione

– Tutti i messaggi dell’allarme sono configurati per la visualizzazione nella Bandiera Allarmi e devono essere riconosciuti

⑤ Il PanelView notifica il controllore scrivendo il valore dell’attivazione dell’allarme (15) all’indirizzo Ack (AckPompa) definito per l’attivazione

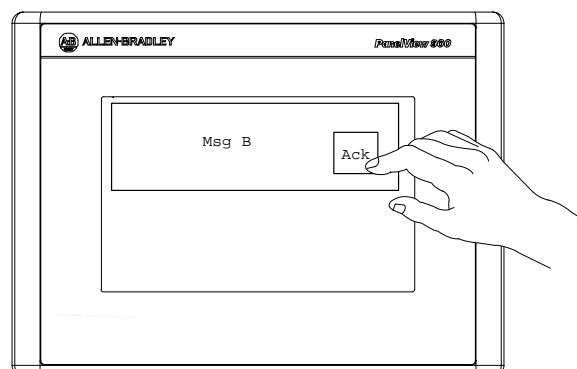
① Il PanelView legge il valore 15 dall’indirizzo dell’attivazione (Pompa) nel controllore. Questo valore attiva il msg B dell’allarme.

④ L’operatore preme il pulsante Ack (Ric)

–Il Msg B dell’allarme è segnalato riconosciuto nell’Elenco Allarmi

–La bandiera Allarmi è annullata dal display

② Il msg B dell’allarme è posizionato nell’Elenco Allarmi

③ La Bandiera Allarmi visualizza il testo dell’allarme.

Il controllore riconosce un singolo allarme per un'attivazione specifica

Il controllore riconosce un singolo allarme attivato due volte dalla stessa attivazione. Il controllore scrive il valore dell'attivazione dell'allarme all'indirizzo Ack (Ric.) Remoto definito per l'attivazione. Il terminale notifica il controllore che ha riconosciuto l'allarme scrivendo il valore dell'attivazione dell'allarme all'indirizzo Ack.

I Campi Opzionali sono abilitati e definiti per le attivazioni di allarme.

Configurazione degli allarmi
– 4 allarmi vengono assegnati all'attivazione dell'Estrusore 1, ciascuno con un valore differente di attivazione
– 6 allarmi vengono assegnati all'attivazione dell'Estrusore 2, ciascuno con un valore differente di attivazione
– Tutti i messaggi dell'allarme vengono configurati per la visualizzazione e devono essere riconosciuti
– Un tag remoto di Ric. (Ack) ed un tag di Ric (Ack) vengono definiti per ciascuna attivazione

Impostaz. | Attivazione Allarme | Allarmi

	Tag di Attivazione	Tipo di Attivazione	Tag Riconoscimento	Tag Riconoscimento rer
1	Estrusore 1	Valore	Estrusore 1 Riconosciuto	Estrusore 1 Remoto Ricon.
2	Estrusore 2	Valore	Estrusore 2 Riconosciuto	Estrusore 2 Remoto Ricon.

Impostaz. | Attivazione Allarme | Allarmi

	Testo	Valore/Bit	Attivazione	Riconoscimento	Stampa	Display
1	Msg A	10	Estrusore 1	☒	☐	☒
2	Msg A	10	Estrusore 1	☒	☐	☒
3	Msg B	15	Estrusore 1	☒	☐	☒
4	Msg B	15	Estrusore 1	☒	☐	☒
5	Msg C	20	Estrusore 2	☒	☐	☒
6	Msg C	20	Estrusore 2	☒	☐	☒
7	Msg D	25	Estrusore 2	☒	☐	☒
8	Msg D	25	Estrusore 2	☒	☐	☒
9	Msg E	30	Estrusore 2	☒	☐	☒
10	Msg F	35	Estrusore 2	☒	☐	☒

① Il controllore riconosce il Msg B attivato dall'attivazione dell'Estrusore 1 scrivendo il valore 15 dell'attivazione dell'allarme all'indirizzo Remoto Ack (Ex1RemoteAck) dell'attivazione.

② Il PanelView legge il valore 15 dall'indirizzo Remoto Ack nel controllore.

③ Entrambi gli eventi del Msg B attivati dall'attivazione dell'Estrusore 1 sono riconosciuti nell'Elenco Allarmi.

Elenco Allarmi

Estrusore1 Msg B – Riconosciuto
Estrusore2 Msg B
Estrusore2 Msg E
Estrusore1 Msg A
Estrusore1 Msg D
Estrusore1 Msg B – Riconosciuto
Estrusore2 Msg A

④ Il PanelView scrive il valore 15 dell'attivazione all'indirizzo Ack (Ex1Ack) definito per l'attivazione dell'Estrusore 1.

Il controllore riconosce tutti gli allarmi per un’attivazione specifica

Il controllore riconosce tutti gli allarmi attivati dalla stessa attivazione. Il controllore scrive il Valore Riconosci Tutto definito per l’attivazione all’indirizzo Remoto Ack. Il terminale avvisa il controllore che ha riconosciuto tutti gli allarmi per l’attivazione scrivendo il Valore Riconosci Tutto all’indirizzo Ack del trigger.

I Campi Opzionali sono abilitati e definiti per le attivazioni dell’allarme.

Configurazione degli allarmi
– 6 allarmi vengono assegnati all’attivazione dell’Estrusore 2, ciascuno con un valore differente di attivazione
– Tutti i messaggi dell’allarme vengono configurati per la visualizzazione e devono essere riconosciuti
– Un tag Remoto Ric. (Ack), un tag Ric., e un Valore Ricosci Tutto, vengono definiti per ciascuna attivazione.
– 4 allarmi vengono assegnati all’attivazione dell’Estrusore 1, ciascuno con un valore differente di attivazione

	Tag di Attivazione	Tag Riconoscimento	Tag Riconoscimento remoto	Valore Riconoscimento generale
1	Estrusore 1	Estrusore 1 Ricon.	Estrusore 1 Remoto Ricon.	99
2	Estrusore 2	Estrusore 2 Ricon.	Estrusore 2 Remoto Ricon.	100

	Testo	Valore/Bit	Attivazione	Riconoscimento	Stampa	Display
1	Msg A	10	Estrusore 1	[x]	[ ]	[x]
2	Msg A	10	Estrusore 1	[x]	[ ]	[x]
3	Msg B	15	Estrusore 1	[x]	[ ]	[x]
4	Msg B	15	Estrusore 1	[x]	[ ]	[x]
5	Msg C	20	Estrusore 2	[x]	[ ]	[x]
6	Msg C	20	Estrusore 2	[x]	[ ]	[x]
7	Msg D	25	Estrusore 2	[x]	[ ]	[x]
8	Msg D	25	Estrusore 2	[x]	[ ]	[x]
9	Msg E	30	Estrusore 2	[x]	[ ]	[x]
10	Msg F	35	Estrusore 2	[x]	[ ]	[x]

① Il controllore riconosce tutti gli allarmi attivati dall’attivazione dell’Estrusore 1 scrivendo il Valore Riconosci Tutto 99 dell’attivazione all’indirizzo Remoto Ric (Ack) (Ex1RemoteAck) dell’attivazione.

② Il PanelView legge il valore 99 dall’indirizzo Remoto Ric. (Ack) nel controllore.

③ Tutti gli allarmi attivati dall’attivazione dell’Estrusore 1 sono riconosciuti nell’Elenco Allarmi.

④ Il PanelView scrive il Valore Riconosci Tutto 99 all’indirizzo Ric. (Ack) dell’attivazione (Ex1Ack).

Il controllore riconosce tutti gli allarmi per tutte le attivazioni

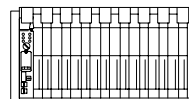
Il controllore riconosce tutti gli allarmi nel terminale impostando un bit o un valore all’indirizzo del tag Riconosci tutti gli Allarmi. Il terminale vede un valore non zero a questo indirizzo e poi scrive il Valore Riconosci Tutto per ciascuna attivazione all’indirizzo Ack per ciascuna attivazione.

I Campi Opzionali vengono abilitati sulla scheda Impostazione Allarmi e la scheda Attivazione Allarmi.

Configurazione degli allarmi
– 4 allarmi vengono assegnati all’attivazione dell’Estrusore 1, ciascuno con un valore differente di attivazione
– 6 allarmi vengono assegnati all’attivazione del’Estrusore 2, ciascuno con un valore differente di attivazione
– Tutti i messaggi dell’allarme vengono configurati per la visualizzazione e devono essere riconosciuti
– Un tag Remoto Ric, un tag Ric. (Ack), ed un Valore Riconosci Tutto vengono definiti per ciascuna attivazione
– Un tag Ric. (Ack) Tutto, è definito sulla finestra di dialogo Impostazione Allarmi. Il controllore usa questo tag per riconoscere tutti gli allarmi nel terminale

	Tag di Attivazione	Tag Riconoscimento	Tag Riconoscimento remoto	Valore Riconoscimento generale
1	Estrusore 1	Estrusore 1 Ricon.	Estrusore 1 Remoto Ricon.	99
2	Estrusore 2	Estrusore 2 Ricon.	Estrusore 2 Remoto Ricon.	100

	Testo	Valore/Bit	Attivazione	Riconoscimento	Stampa	Display
1	Msg A	10	Estrusore 1	☒	☐	☒
2	Msg A	10	Estrusore 1	☒	☐	☒
3	Msg B	15	Estrusore 1	☒	☐	☒
4	Msg B	15	Estrusore 1	☒	☐	☒
5	Msg C	20	Estrusore 2	☒	☐	☒
6	Msg C	20	Estrusore 2	☒	☐	☒
7	Msg D	25	Estrusore 2	☒	☐	☒
8	Msg D	25	Estrusore 2	☒	☐	☒
9	Msg E	30	Estrusore 2	☒	☐	☒
10	Msg F	35	Estrusore 2	☒	☐	☒

④ Il PanelView avvisa il controllore scrivendo
– il Valore Riconosci Tutto 99 per l’attivazione dell’Estrusore 1 all’indirizzo Ric. (Ack) dell’attivazione (Ex1Ack)
– il Valore Ric. Tutto 100 per l’attivazione dell’Estrusore 2 all’indirizzo Ric. (Ack) dell’attivazione (Ex2Ack)

① Il controllore imposta un bit all’indirizzo del tag Ric. Tutto (RemoteAckAll), definito sulla scheda Impostazione Allarmi, per riconoscre tutti gli allarmi attivi per tutte le attivazioni.

② Il PanelView legge un valore diverso da 0 all’indirizzo RemoteAckAll.

③ Tutti gli allarmi attivati dai trigger Estrusore 1 ed Estrusore 2 sono riconosciuti nell’Elenco Allarmi.

Elenco Allarmi

Estrusore1 Msg B – Riconosciuto
Estrusore2 Msg B – Riconosciuto
Estrusore2 Msg E – Riconosciuto
Estrusore1 Msg A – Riconosciuto
Estrusore1 Msg D – Riconosciuto
Estrusore1 Msg B – Riconosciuto
Estrusore2 Msg A – Riconosciuto

Aggiungere Grafici

Obiettivi del capitolo

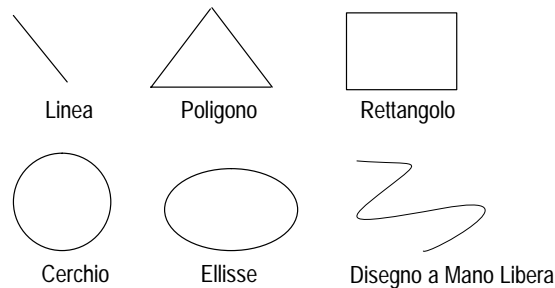
Questo capitolo descrive come aggiungere grafici e testo di sfondo agli schermi. Il capitolo contiene i seguenti paragrafi:

Suggerimenti utili

Quando si creano grafici, si deve considerare quel che segue:

- I disegni a mano libera usano molta memoria. Per disegni complicati, creare un grafico bitmap del disegno con un altro programma sorgente ed importare il grafico.
- I cerchi vengono processati nel terminale in modo più efficace delle ellissi. Usare i cerchi quando possibile.
- I bitmap importati sono considerati oggetti globali. Il terminale memorizza solo una copia dell’immagine bitmap a prescindere dal numero dei collegamenti in una applicazione.
- I bitmap importati non possono superare il numero di pixel supportato dal display del terminale. I bitmap più grandi vengono tagliati.
- I bitmap monocromatici o a colori possono essere importati od esportati.
- Sui terminali a colori, i bitmap a pieni colori sono importati come immagini a 16 colori standard EGA. Se il bitmap contiene ulteriori colori, ciascun colore viene riportato ad uno dei 16 colori standard.
- Sui terminali a toni di grigio, i bitmap a pieni colori sono importati come immagini a 4 colori (sfumature di grigio).
- I bitmap a colori vengono esportati così come sono memorizzati nel PanelBuilder. Se un bitmap a pieni colori è stato ridotto a 16 o a 6 colori durante l’importazione, viene esportato con lo stesso formato.
- Quando si usano grafici con oggetti di controllo, usare il comando Porta Oggetti Dinamici in Primo Piano dopo aver terminato lo schermo applicativo. Lo schermo apparirà così com’è nel terminale PanelView.

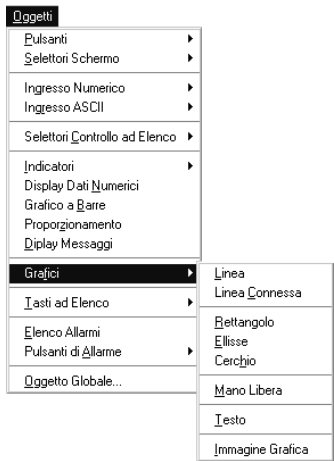
Oggetti grafici

Il PanelBuilder fornisce strumenti per disegnare varie forme: linee, cerchi, rettangoli quadrati, poligoni (linee connesse) e disegni a mano libera.

Si possono importare inoltre, grafici bitmap creati con altri programmi, usare simboli standard ISA, ed aggiungere testo a schermi.

Lo strumento del testo consente di aggiungere testo ad uno schermo non collegato ad un oggetto.

I grafici vengono creati come gli oggetti di visualizzazione e di controllo, ma non si possono però sovrapporre.

Nell’area di display dello schermo, il puntatore ha l’aspetto di una croce (+) per indicare dove apparirà una linea o una forma quando si inizia a disegnare.

Strumenti grafici

I grafici vengono creati selezionando i comandi dal sottomenu Oggetti ▸Grafici o selezionando uno strumento dalla casella strumenti.

Strumento	Funzione
	Disegna una linea diritta
	Disegna linee aperte connesse o semplici poligoni usando linee diritte connesse.
	Disegna un rettangolo o un quadrato.
	Disegna un’ellisse
	Disegno a mano libera
	Aggiunge un testo di sfondo
	Aggiunge una scala per grafico a barre
	Apre una finestra di dialogo per importare od esportare grafici a bitmap.
	Posiziona un’immagine grafica di sfondo.

Disegnare una linea

Usare il comando Linea o lo strumento Linea per il disegno di linee diritte. Si può anche trascinare una linea a qualsiasi dimensione o inclinazione durante il disegno.

Per disegnare una linea:

1. Fare clic sullo strumento Linea nella casella strumenti.

   Oppure scegliere Linea dal sottomenu Oggetti ▸Grafici.

2. Posizionare il puntatore (+) dove si vuole iniziare la linea.

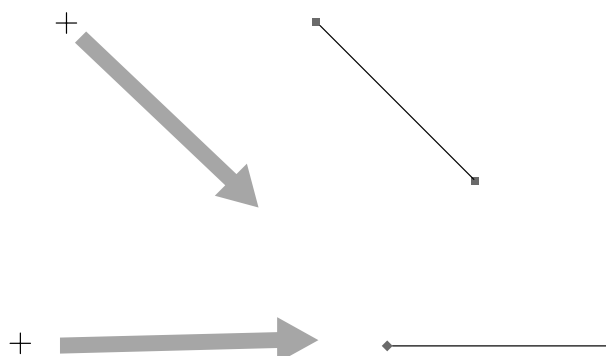
3. Tener premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinare.

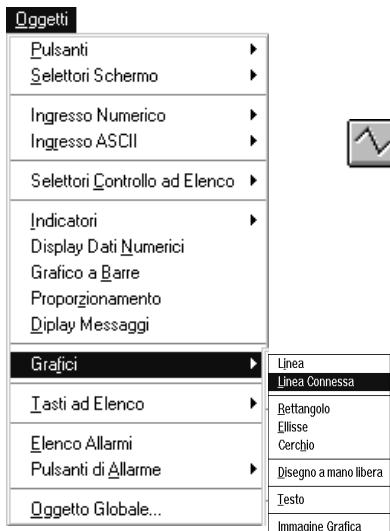
   Una linea può essere allungata dal punto di partenza fino alla posizione del puntatore, cambiandone la lunghezza e la posizione spostando il mouse.

4. Quando la linea è della dimensione desiderata, rilasciare il pulsante del mouse.

5. Per disegnare un'altra linea, spostare il puntatore su una nuova area e ripetere punto 3 e 4.

6. Fare clic sul pulsante destro per uscire dal modo linea.

   Oppure fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Usare i colori di primo piano quando si applica il colore alle linee.

Disegnare linee connesse

Usare il comando o strumento Linea Connessa per disegnare linee aperte connesse o forme tipo triangoli o altri poligoni semplici.

Per disegnare linee connesse:

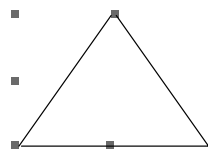
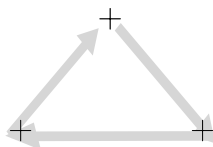
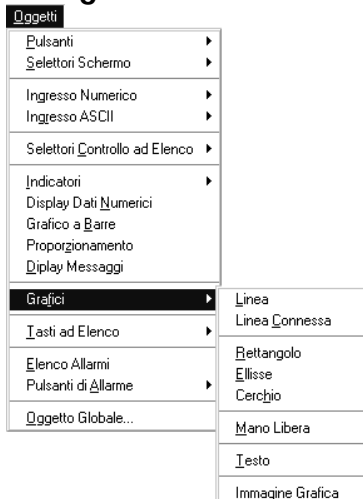
1. Fare clic sullo strumento Linea Connessa della casella strumenti.

   O scegliere Linea Connessa dal sottomenu Oggetti ▸Grafici.

2. Posizionare il puntatore (+) dove si vuole ancorare un’estremità della prima linea e fare clic sul pulsante sinistro del mouse.
3. Spostare il puntatore dove si vuole che finisca la linea, iniziare quella successiva, e fare clic sul pulsante sinistro del mouse.

   La posizione della linea può essere regolata prima di fare clic sul pulsante del mouse.

4. Ripetere il punto 3 per ciascuna linea da aggiungere.
5. Dopo il disegno dell’ultima linea, fare doppio clic.
6. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo Linea connessa.

   O fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Disegnare forme

Quando si disegna una forma si può trascinarla a qualsiasi dimensione, larghezza o altezza.

Nota: I cerchi possono essere processati nel terminale in modo più efficace delle ellissi. Usare i cerchi quando possibile.

Per creare una forma:

1. Fare clic sullo strumento appropriato dalla casella strumenti.

 Crea un rettangolo o un quadrato

 Crea un'ellisse o cerchio

O scegliere Rettangolo, o Cerchio dal sottomenu Oggetti ▸Grafici.

2. Posizionare il puntatore (+) dove si vuole iniziare a disegnare un angolo della forma.

3. Tener premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinare il puntatore per dimensionare la forma. Rilasciare il pulsante del mouse quando la forma ha raggiunto la dimensione appropriata.

Quando si disegna un cerchio o un'ellisse, un rettangolo immaginario circonda l'oggetto.

4. Per disegnare un'altra forma, spostare il puntatore su una nuova area e ripetere il punto 3.

5. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo forma.

O fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Per disegnare un quadrato, tener premuto il tasto MAIUSC *nel trascinamento.*

Per disegnare un cerchio, tener premuto il tasto MAIUSC *nel trascinamento.*

Disegnare a mano libera

È possibile creare disegni a mano libera.

Per creare un disegno a mano libera:

1. Fare clic sullo strumento Disegno a Mano Libera della casella strumenti

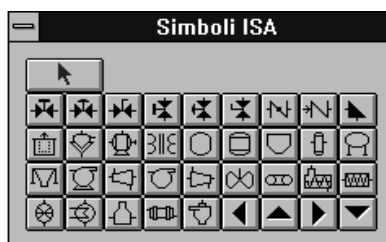
   O scegliere Disegno a mano Libera dal sottomenu Oggetti ▸Grafici.

2. Posizionare il puntatore dove si vuole iniziare il disegno.
3. Tener premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinare il mouse durante il disegno. Una volta finito con il disegno, rilasciare il pulsante sinistro del mouse.
4. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo disegno a mano libera.

   O fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

I disegni a mano libera usano molta memoria. Per disegni complicati, creare un grafico a bitmap del disegno con un altro programma sorgente e poi importare il grafico.

Aggiungere simboli ISA

Il PanelBuilder fornisce un gruppo di simboli ISA che possono essere aggiunti ad uno schermo. Sono accessibili dalla casella strumenti Simboli ISA. Per la descrizione di ciascun simbolo, vedere Appendice B.

I simboli ISA possono essere spostati ma non ridimensionati.

Per aggiungere un simbolo ISA ad uno schermo:

1. Fare clic sul simbolo desiderato dalla casella strumento Simboli ISA.
2. Posizionare il puntatore (+) e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per posizionare il simbolo.

   Il simbolo viene automaticamente selezionato.

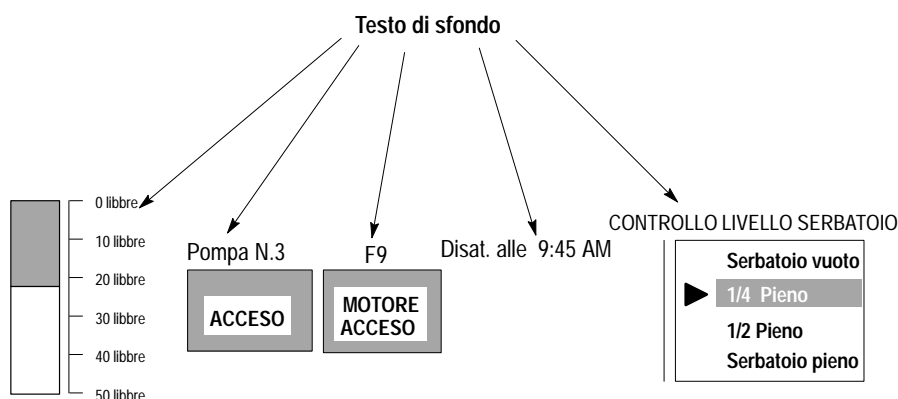
3. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo Simboli ISA.

   Oppure fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

I simboli ISA possono essere posti in un pulsante o in un oggetto a stati multipli. Per avere ulteriori informazioni, vedere Capitolo 17.

Si possono applicare colori di sfondo e di primo piano ad un simbolo ISA.

Aggiungere testo di sfondo

Lo strumento del testo consente di aggiungere ad uno schermo del testo che non sia attaccato o collegato ad un oggetto. Questo viene chiamato testo di sfondo. Esempi di testo di sfondo sono etichette con segni di graduazione di scale per grafici a barre, testo esterno per pulsanti o controlli ad elenco, indicazioni di ora e data, letture di variabili, titoli di schermo, ecc.

Il testo di sfondo viene manipolato come oggetto separato a meno che non sia raggruppato con altri oggetti.

Il testo di sfondo può contenere fino a 255 caratteri usando la dimensione del testo predefinito e può apparire in qualsiasi area dello schermo. Il testo può essere ridimensionato e si possono usare diversi tipi di enfasi quali il sottolineamento, lampeggio e lo scambio tra i colori di primo piano/sfondo.

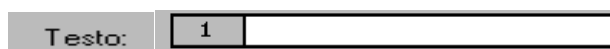
Il testo viene immesso usando la stessa tecnica usata per gli oggetti che contengono testo interno.

Per creare testo di sfondo:

1. Fare clic sullo strumento Testo della casella strumenti.

Oppure scegliere Testo dal sottomenu Oggetti ▸Grafici.

2. Posizionare il puntatore e fare clic sul pulsante sinistro del mouse per disporre la dimensione predefinita del blocco testo. Oppure trascinare il puntatore per dimensionare il blocco testo.

L'oggetto del testo viene selezionato e si è nel modo testo interno.

3. Immettere il testo nella casella Testo.

Mentre si immette il testo, questo viene a sua volta immesso anche nel blocco. Se il ritorno a capo è attivato, il testo va a capo all'inizio della parola, e non in mezzo. (Il Ritorno A Capo è impostato dal menu Formato.) Appare un asterisco (*) se il testo supera la dimensione dell'oggetto.

– Per eliminare testo, trascinare il puntatore sul testo per evidenziarlo, e poi premere BACKSPACE o ELIMINA.
– Per sostituire testo, trascinare il puntatore sul testo per evidenziarlo e poi digitare il nuovo testo.
– Per aggiungere testo, posizionare il cursore dove si vuole inserire il testo e digitare il nuovo testo.

Premere INVIO per iniziare una nuova riga. Il carattere /* viene inserito per indicare una nuova riga.

4. Per creare un altro blocco di testo, ripetere punto 2 e 3.
5. Fare clic sul pulsante destro del mouse per uscire dal modo testo.

   Oppure fare clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

6. Al termine, fare clic sullo strumento Testo Interno per uscire dal modo testo interno.

   Quando si deseleziona il blocco del testo, il bordo diventa invisibile.

7. Ridimensionare i blocchi del testo, quando necessario, in modo che tutto il testo stia nell’interno.

I comandi di formattazione possono essere usati per cambiare l’aspetto del Testo subito durante l’immissione o più tardi. Per avere ulteriori dettagli su come formattare testo od inserire l’ora, la data, o variabili in un blocco di testo, vedere il Capitolo 17.

Per modificare il testo di sfondo:

1. Selezionare il blocco del testo.

2. Fare clic sullo strumento Testo Interno della barra strumenti.

   Oppure scegliere Testo Interno dal menu Formato.

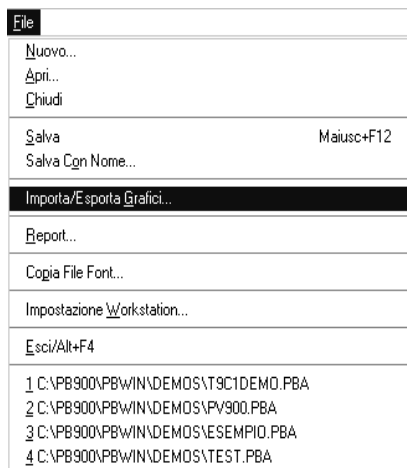
   La barra di formato mostra questa visualizzazione.

3. Modificare il testo nella casella Testo.
4. Ridimensionare il blocco del testo, quando necessario, in modo che tutto il testo stia nell’interno.
5. Al termine, fare clic sullo strumento Testo Interno per uscire dal modo Testo Interno.

Per applicare il colore al testo di sfondo:

1. Selezionare il blocco del testo.
2. Scegliere un colore dal sottomenu Formato ►Colore PrimoPiano.

   Oppure selezionare un colore di primo piano dalla riga in alto della Tavolozza Colori.

Importazione/Esportazione Grafici Bitmap

Il comando Importa/Esporta Grafici consente di importare da altri programmi grafici a bitmap inclusi:

- bitmap monocromatici
- bitmap a colori

I grafici importati possono essere usati come grafici interni per oggetti a pulsante o come oggetti di schermo di sfondo.

I grafici bitmap vengono maneggiati come oggetti globali. Se un'applicazione usa parecchie volte lo stesso bitmap, il terminale memorizza solo una copia del grafico. Qualsiasi cambiamento su un bitmap avrà effetto anche su ogni ricorrenza di tale grafico.

Dimensione dei Bitmap

Un bitmap importato non può superare il numero di pixel supportati dal display del terminale. I bitmap più grandi vengono tagliati quando sono importati.

Modifica dei Bitmap

Nel PanelBuilder, non è possibile modificare un oggetto importato. Per modificare un grafico, il grafico deve essere esportato su un file o sugli appunti per modificarlo, utilizzando un altro programma ed importarlo di nuovo.

Quando un bitmap è modificato ed importato di nuovo, il PanelBuilder aggiorna tutte le ricorrenze di quell'immagine nell'applicazione.

Informazioni su Bitmap a Colori

I terminali a colori supportano i 16 colori standard EGA. Se si importa un bitmap a pieni colori, ciascun colore è riportato ad uno dei 16 colori EGA. Un bitmap a colori che è ridotto a 16 colori nell'importazione viene esportato come bitmap a 16 colori.

I terminali a toni di grigio supportano 4 colori (sfumature di grigio). Se si importa un bitmap a pieni colori, ciascun colore viene riportato ad uno dei 4 colori. Un bitmap a colori, ridotto a 4 colori durante l'importazione, viene esportato come un bitmap a 4 colori.

Dalla finestra di dialogo Importa/Esporta Grafici si può:

- Importare un grafico bitmap da un file (*.BMP) o dagli appunti
- Visualizzare un grafico bitmap.
- Esportare un grafico bitmap su un file o sugli appunti.
- Eliminare un grafico bitmap.

Per aprire una finestra di dialogo Importa/Esporta Grafici:

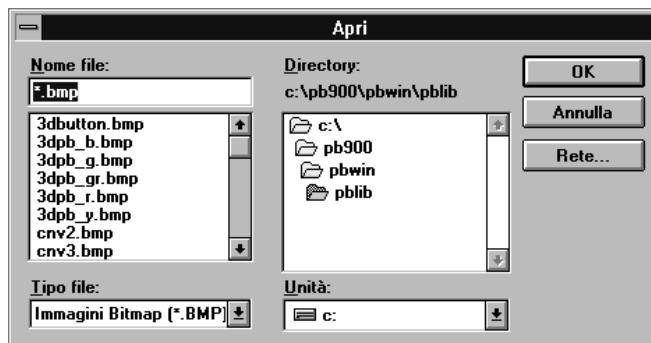
- Fare clic sullo strumento Importa Grafici della casella strumenti.
- O scegliere Importa/Esporta Grafici dal menu File.

Premere	Per
Importa...	Importare un grafico bitmap (.BMP) da un file. Vedere Appendice B per l'elenco dei bitmap che PanelBuilder fornisce nella directory C:\AB\PBWIN\PBLIB.
Incolla...	Incollare un grafico dagli appunti.
Esporta...	Esportare un grafico a bitmap su un file.
Copia	Copiare un grafico importato sugli appunti.
Elimina	Eliminare un grafico importato. I simboli ISA non possono essere eliminati dall'elenco dei grafici.

Importare/Esportare Grafici Bitmap

Per importare un grafico bitmap da un file:

1. Fare clic sul pulsante Importa dalla finestra di dialogo Importa/Esporta Grafici.

   Compare la finestra di dialogo Apri.

   La casella Elenco File mostra tutti i file nella cartella corrente del tipo selezionato (.BMP). Si può cambiare su un altro drive o cartella prima della selezione di un file.

   Vedere l’Appendice B per un elenco di bitmap che PanelBuilder fornisce nella cartella C:\AB\PBWIN\PBLIB.

2. Selezionare il file da importare e fare clic sul pulsante OK.

   O fare doppio clic sul nome del file.

3. La finestra di dialogo Nome del Grafico si apre mostrando il nome del file selezionato.

4. Nella casella Nome, immettere un nome univoco per il grafico.

5. In Formato Colori, specificare se si vuole importare il grafico a colori come un bitmap monocromatico o un bitmap a 16 colori.

   - Se si sta importando un bitmap monocromatico, l’area Formato Colori è oscurata.
   - Se si sta importando un bitmap a colori su un terminale a toni di grigio, l’area del Formato Colori viene ridotta a 4 colori.

6. Fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo Nome del Grafico.

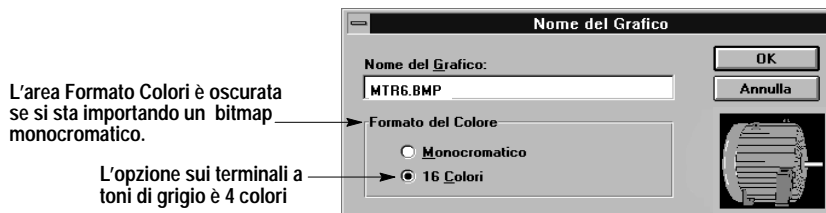
   Si ritorna alla finestra di dialogo Importa/Esporta Grafici. Il grafico compare nell’elenco Grafici Attualmente Importati

7. Fare clic su Finito per uscire dalla finestra di dialogo Importa/Esporta Grafici.

Per incollare un grafico a bitmap dagli appunti:

1. Copiare o tagliare il grafico negli appunti dal programma sorgente.
2. Eseguire PanelBuilder e aprire la finestra di dialogo Importa/Esporta Grafici dal menu File.

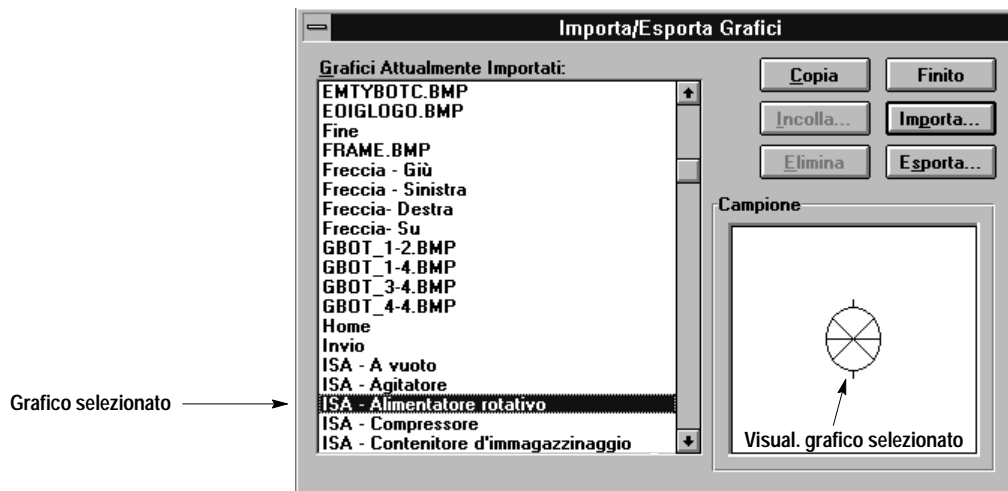
3. Fare clic sul pulsante Incolla per importare il grafico dagli appunti.

   La finestra di dialogo Nome del Grafico si apre.

4. Nella casella Nome, immettere un nome univoco per il grafico.
5. In Formato Colore, specificare se si vuole incollare il grafico a colori come un bitmap monocromatico o un bitmap a 16 colori.
   - Se si sta incollando un bitmap monocromatico, l'area Formato Colori è oscurata.
   - Se si sta incollando un bitmap a colori su un terminale a toni di grigio, l'area Formato Colori viene ridotta a 4 colori.
6. Fare clic sul pulsante OK .

   Si ritorna alla finestra di dialogo Importa/Esporta Grafici. Il nome compare nell'elenco Grafici Attualmente Importati.
7. Al termine, fare clic sul pulsante Finito.

Importare/Esportare Grafici Bitmap

Per visualizzare un grafico importato:

1. Dall’elenco Grafici Attualmente Importati, selezionare il grafico da visualizzare. Il grafico compare nell’area Campione.

2. Selezionare un altro grafico. La nuova visualizzazione sostituisce quella precedente.

   Si può anche utilizzare i tasti freccia Su e Giù per visualizzare altri grafici. Ogni volta che si preme un tasto la visualizzazione cambia su un’altra visualizzazione.

3. Al termine, fare clic sul pulsante Finito.

Per copiare un grafico importato negli appunti:

1. Selezionare il nome del grafico da copiare negli appunti.

2. Fare clic sul pulsante copia.

   Il grafico viene copiato negli appunti.

3. Al termine, fare clic sul pulsante Finito.

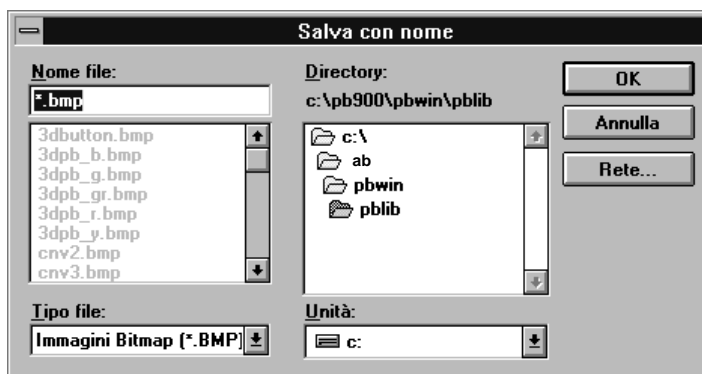
   Adesso si può uscire da PanelBuilder e si può incollare il grafico dagli appunti in un altro programma come Paintbrush.

Per esportare un grafico importato su un file:

1. Selezionare il nome del grafico da esportare.

   I bitmap a colori vengono esportati nel formato in cui vengono memorizzati nel PanelBuilder. Se un bitmap a pieni colori era stato ridotto a 16 colori quando importato, viene esportato come un bitmap a 16 colori.

2. Fare clic sul pulsante Esporta.

   La finestra di dialogo Salva Con Nome si apre.

3. Nella casella Nome File, immettere un nome di file per salvare il grafico. Se si desidera omettere il tipo di file, il PanelBulider aggiungerà .BMP.

   Si può cambiare il percorso del drive e della cartella prima di immettere il nome del file.

4. Fare clic su OK.

   Si ritorna alla finestra di dialogo Importa/Esporta Grafici.

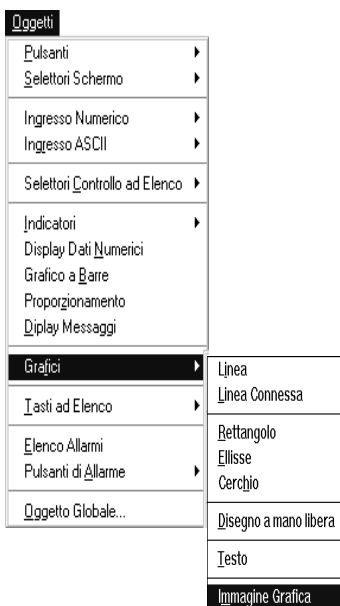
5. Al termine, fare clic sul pulsante Finito.

Per eliminare un grafico importato:

1. Selezionare il grafico da eliminare dall’elenco Grafici Attualmente Importati. I simboli ISA non possono essere eliminati.

2. Fare clic sul pulsante Elimina.

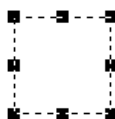
   Il file è rimosso dall’elenco.

3. Al termine, fare clic sul pulsante Finito.

I grafici a bitmap importati possono apparire in un oggetto a pulsante o come oggetto di sfondo sullo schermo. Questa sezione mostra l’uso di un grafico importato come oggetto di sfondo.

Per disporre un grafico importato sullo schermo:

1. Fare clic sullo strumento Immagine Grafica della casella strumenti.

Oppure scegliere Immagine Grafica dal sottomenu Oggetti ▸ Grafici.

2. Posizionare il puntatore dove si vuole disporre il grafico e fare clic sul pulsante sinistro del mouse.

Il bordo dell’immagine viene selezionato e si è nel modo grafico interno.

3. Selezionare un grafico dalla casella ad elenco Grafici.

I grafici possono essere importati facendo clic sull’icona della barra di formato.

Il bordo viene dimensionato sul grafico e diventa invisibile. L’immagine viene automaticamente selezionata.

Mentre l’immagine è selezionata (la casella ad elenco Grafici è video inverso) si possono visualizzare altri grafici usando i tasti freccia SU e GIÙ. Ogni volta che si preme un tasto la visualizzazione attuale viene sostituita con un’altra.

4. Uscire dal modo immagine grafica facendo clic sullo strumento di selezione della casella strumenti.

Oppure fare clic sul pulsante destro del mouse.

5. Fare clic per uscire dal modo grafico interno.

Oppure scegliere Grafico Interno dal menu Formato.

Formattare Oggetti e Testo

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo mostra come cambiare l'aspetto degli oggetti e del testo. Contiene i seguenti paragrafi:

ATTENZIONE: Alcune combinazioni di opzioni di formattazione potrebbero rendere l'oggetto di controllo invisibile (l'oggetto è coperto dallo sfondo dello schermo). Tutti i controlli a schermo tattile devono essere visibili o devono avere un grafico che mostri l'area dell'oggetto. Procedure contrarie a queste indicazioni, potrebbero risultare in operazioni accidentali o impreviste.

Opzioni di formato

Le caratteristiche di visualizzazione degli oggetti e del testo possono essere cambiate dal menu Formato o dalla barra Formato.

La barra Formato ha differenti visualizzazioni secondo in quale modo si è. Le visualizzazioni sono mostrate qui sotto.

Barra Formato nel Modo dell'Oggetto

Barra Formato nel Modo Testo Interno

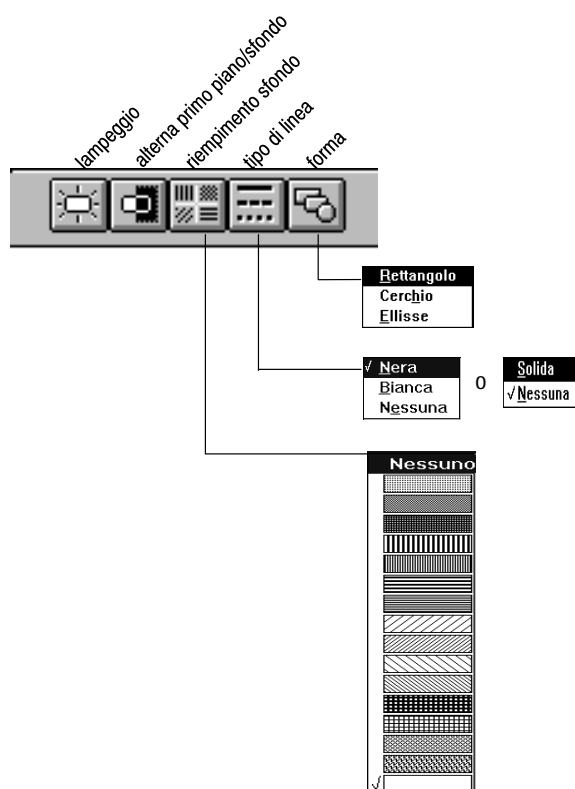
Barra Formato nel Modo Grafico Interno

Per oggetti a stati multipli, molte delle opzioni di formattazione possono essere impostate direttamente dal tabulatore Stati della finestra di dialogo degli oggetti.

Cambiare l’aspetto degli oggetti

Gli oggetti hanno caratteristiche visive che si possono cambiare come ad esempio:

- la forma
- il tipo di linea
- il riempimento sfondo
- il lampeggio
- l’impostazione dei colori di primo piano/sfondo
- alterna primo piano/sfondo

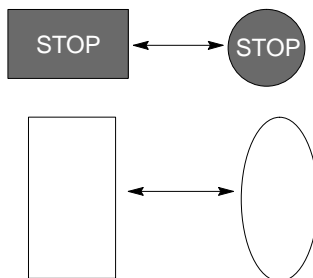
Quando un oggetto è selezionato, la barra Formato cambia per mostrare questa visualizzazione.

Per cambiare l’aspetto di un oggetto, selezionare l’oggetto e poi scegliere un comando dal menu Formato o fare clic sulla barra Formato.

Alcune delle opzioni attivano/disattivano on e off, altre aprono un menu. Per alternare un’impostazione dalla barra Formato, fare clic una volta per attivarla e fare clic di nuovo per disattivarla. La nuova impostazione rimane attiva fino a che non si cambia.

Un segno di spunta (✓) appare accanto alle impostazioni attive sul menu.

Cambiare la forma dell’oggetto

Si può cambiare la forma di un pulsante o la forma di un grafico usando gli strumenti per la forma. Per esempio, si può cambiare la forma di un pulsante a forma rotonda o rettangolare o ad ellisse.

I cerchi richiedono meno memoria e vengono processati nel terminale in modo più efficace delle ellissi .

Per cambiare una forma:

1. Selezionare l’oggetto.

2. Fare clic sullo strumento Forma dalla barra Formato.

   Oppure scegliere Forma dal menu Formato.

   Il sottomenu Forma si apre.

3. Scegliere la forma desiderata per l’oggetto selezionato.

   L’oggetto cambia forma ma mantiene tutte le altre caratteristiche quali tipo di bordo, colori di primo piano/sfondo, ecc.

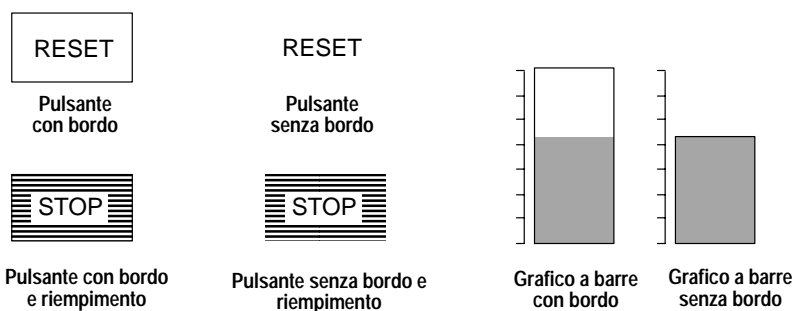
   Quando si cambia un’ellisse ad un rettangolo, il rettangolo si adatta nell’interno della stessa area rettangolare della forma originale. Quando si cambia un rettangolo a ellisse o a cerchio, il cerchio viene ridimensionato in modo che stia nell’area rettangolare.

   Gli unici riempimenti di sfondo mantenuti quando si cambia la forma a cerchio o ellisse, sono bianco, nero o nessuno.

Se si seleziona un oggetto a cui non si può cambiare forma, i comandi del Formato appaiono oscurati per mostrare che la forma non può essere cambiata.

Cambiare il tipo di linea

Si può cambiare il bordo o l'estremità di un oggetto utilizzando il comando Tipo Linea.

- Su terminali monocromatici, le opzioni tipo linea sono:
  - nero
  - bianco
  - nessuno (invisibile)
- Su terminali a colori e a toni di grigio, le opzioni del tipo di linea sono:
  - solido
  - nessuno (invisibile)

Per cambiare il tipo di linea:

1. Selezionare l'oggetto.

2. Fare clic sullo strumento tipo Linea sulla barra Formato.

Oppure scegliere Tipo Linea dal menu formato.

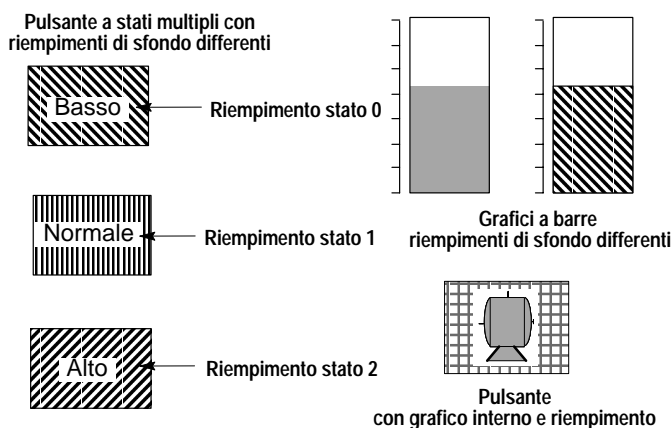
Si apre il sottomenu Tipo Linea.

3. Scegliere il tipo di linea desiderato per l'oggetto selezionato.

Il tipo di linea cambia ma l'oggetto mantiene tutte le altre caratteristiche quali la forma, riempimento sfondo ecc.

Se si seleziona un oggetto che non può avere un bordo invisibile, i comandi del tipo di linea sono oscurati per mostrare che il tipo di linea non può essere cambiato.

Cambiare il riempimento di sfondo

L’interno degli oggetti rettangolari può essere riempito con un colore pieno o a motivo. Si può applicare un riempimento di sfondo differente per ciascuno stato di un oggetto a stati multipli in modo che il riempimento di sfondo cambi con ciascuno stato. Il riempimento di sfondo predefinito è bianco.

Su terminali a colori e a toni di grigio, non si possono assegnare riempimenti di sfondo a cerchio o ad ellisse. Su monitor monocromatici, i tipi di riempimento validi per cerchi ed ellisse sono nero, bianco o nessuno.

Per aggiungere un riempimento di sfondo:

1. Selezionare l’oggetto.
2. Se l’oggetto è a stati multipli, selezionare uno stato.

   - Dalla barra degli strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
   - Oppure scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.

3. Fare clic sullo strumento Formato della barra Formato.

   Oppure scegliere Tipo Riempimento dal menu Formato.

   Il sottomenu Riempimento si apre.

4. Scegliere un’opzione di riempimento.

   Dopo aver selezionato il riempimento di sfondo, il motivo appare nell’oggetto. Se si seleziona un oggetto che non può essere riempito, i comandi di riempimento appaiono oscurati per mostrare che il riempimento non può essere cambiato.

Il riempimento cambia ma l’oggetto mantiene tutte le caratteristiche quali forma, tipo di linea ecc.

Per oggetti a stati multipli, il riempimento di sfondo può essere impostato per uno stato direttamente dalla scheda Stato della finestra di dialogo dell’oggetto.

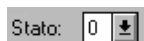
Usare l’opzione Lampeggio

Il lampeggio può essere attivato o disattivato per un oggetto (inclusi il riempimento di sfondo e il bordo). Per gli oggetti a stati multipli, il lampeggio può essere attivato o disattivato per ciascuno stato. L’opzione lampeggio non è valida per gli oggetti ad elenco.

La frequenza di lampeggio è di circa 0,5 secondi ed è attivata quando l’applicazione è in funzione nel terminale PanelView. Durante il progetto dell’applicazione il lampeggio non è attivato.

Il testo nell’oggetto non lampeggia. Per attivare il lampeggio, immettere il modo del testo interno e selezionare l’opzione lampeggio.

Per attivare/disattivare il lampeggio per un oggetto:

1. Selezionare l’oggetto.
2. Se l’oggetto è a stati multipli, selezionare uno stato.

   - Dalla barra degli strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
   - Oppure scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.

3. Fare clic sullo strumento Lampeggio della barra Formato.

   Oppure scegliere Lampeggio dal menu Formato.

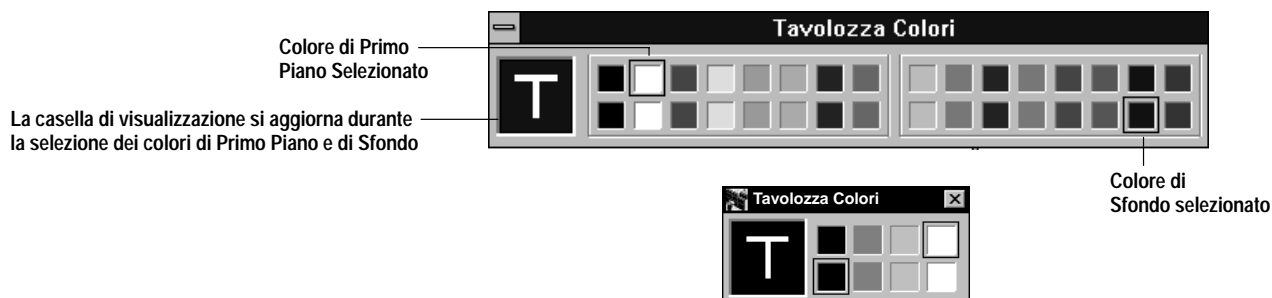
   Il lampeggio è impostato per l’oggetto ma questo mantiene tutte le altre caratteristiche quali il riempimento di sfondo, tipo di linea ecc.

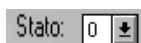
Se il lampeggio non è valido per un oggetto, il comando viene oscurato.

Per oggetti a stati multipli, il lampeggio può essere attivato per uno stato direttamente dalla scheda Stato della finestra di dialogo dell’oggetto.

Impostare i colori di Primo Piano/Sfondo

Per terminali a colori e a toni di grigio, si possono cambiare i colori di primo piano e di sfondo degli oggetti dal menu Formato o dalla tavolozza dei colori. La tavolozza è dotata di 16 colori (per terminali a colori) o di 4 (per terminali a toni di grigio).

Su terminali a colori, il colore iniziale dello sfondo degli oggetti è blu e quello di primo piano è bianco. Su terminali a toni di grigio, il colore iniziale dello sfondo degli oggetti è nero e quello di primo piano è bianco.

Per impostare i colori di primo piano e di sfondo di un oggetto:

1. Selezionare l'oggetto.
2. Se l'oggetto è a stati multipli, selezionare uno stato.

   - Dalla casella strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
   - Oppure scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.
3. Per cambiare i colori di primo piano:
   - Fare clic su un colore sulla riga in alto della tavolozza dei colori.
   - Oppure scegliere un colore dal menu Formato ▸Colore Primo Piano.

   Il colore di primo piano cambia a quello selezionato.
4. Per cambiare il colore di sfondo:
   - Fare clic su un colore sulla in riga in basso della tavolozza dei colori.
   - Oppure scegliere un colore dal menu Formato ▸Colore di Sfondo.

   Il colore di sfondo cambia a quello selezionato.

I colori di primo piano/sfondo possono essere impostati anche per:

- il testo interno
- i grafici interni (solo bitmap monocromatici)

Se si vuole che lo sfondo dell'oggetto corrisponda al testo o al grafico, i colori di sfondo debbono essere impostati separatamente.

▶ Per oggetti a stati multipli, i colori di primo piano/sfondo possono essere impostati per ciascuno stato di un oggetto dalla scheda Stato della finestra di dialogo dell'oggetto.

▶ Per oggetti ad elenco, il colore di sfondo viene applicato a tutto l'elenco.

Invertire i Colori di Primo Piano/Sfondo

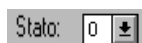
I colori di primo piano/sfondo degli oggetti possono essere invertiti. Per oggetti a stati multipli, si può invertire il primo piano/sfondo per ciascuno stato.

- Su terminali monocromatici, i colori di sfondo e di primo piano di un oggetto si alternano tra bianco e nero.

- Su terminali a colori e a toni di grigio, i colori di sfondo e di primo piano di un oggetto si alternano tra i colori impostati.

I colori di primo piano/sfondo di un oggetto ad elenco non possono essere invertiti.

Per invertire i colori di primo piano e di sfondo:

1. Selezionare l’oggetto.
2. Se l’oggetto è a stati multipli, selezionare uno stato.

   - Dalla barra degli strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
   - Oppure scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.

3. Fare clic sullo strumento Alterna Primo Piano/Sfondo della barra Formato.

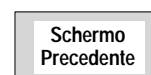
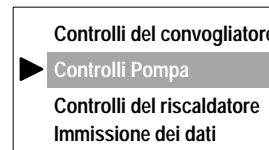
   Oppure scegliere Alterna Primo Piano/Sfondo dal menu Formato.

   I colori dell’oggetto (inclusi il riempimento, testo interno e/o grafico interno) sono invertiti.

I colori di primo piano/sfondo possono essere invertiti separatamente per:

- il testo interno
- i grafici interni (solo bitmap monocromatici)

Lavorare con Testo Interno

La maggior parte degli oggetti vengono creati con testo interno predefinito il quale puù essere modificato e formattato. Il testo interno appare nell’oggetto ed è collegato all’oggetto. Quando si sposta o si elimina l’oggetto, anche il testo interno viene spostato o eliminato.

Gli oggetti a pulsante e a stati multipli possono avere testo interno differente per ciascuno stato. Il testo appare quando l’oggetto è nello stato specificato.

Modificare il Testo Interno

Questa sezione mostra come modificare il testo interno per un oggetto. Ricordare che se l’oggetto è a stati multipli, il testo appare solo per lo stato specificato.

La modifica del testo interno per gli oggetti varia in confronto a quella degli oggetti a stati multipli o ad elenco. I procedimenti seguenti descrivono entrambe le opzioni.

Per modificare il testo interno di un oggetto senza stati:

1. Selezionare l’oggetto.

2. Fare clic sullo strumento testo interno della barra strumenti.

Oppure scegliere Testo Interno dal menu Formato.

La barra Formato mostra il testo attuale con il punto di inserimento dopo il testo.

Per display dati numerici o od oggetti ad ingresso numerico, si vedrà una variabile segnaposto /*V*/ con dettagli di formattazione nella casella del testo. Questa variabile non può essere eliminata ma il testo può essere aggiunto prima o dopo.

Un numero viene automaticamente assegnato a ciascuna stringa di testo dell’applicazione. Questo numero appare alla sinistra della casella Testo.

3. Modificare il testo.

Durante la modifica, il testo viene immesso anche nell’oggetto. Se il ritorno a capo è attivato, il testo ritorna all’inizio di una parola, non al centro. (Il Ritorno a Capo è impostato dal menu Formato. Se il testo supera la dimensione dell’oggetto, apparirà un asterisco (*).

– Per eliminare testo, trascinare il puntatore sul testo per evidenziarlo, e premere BACKSPACE o ELIMINA.
– Per sostituire testo, trascinare il puntatore sul testo per evidenziarlo, e digitare il nuovo testo.
– Per aggiungere testo, posizionare il cursore dove si vuole inserire il testo e digitare quello nuovo.

Premere INVIO per iniziare una nuova riga. I caratteri /*R*/ sono inseriti per indicare una nuova riga.

4. Ridimensionare l’oggetto, quando necessario, per adattare tutto il testo.

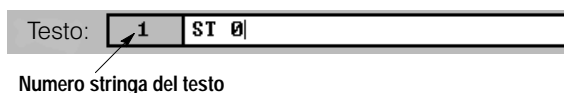
5. Al termine, fare clic sullo strumento Testo Interno per uscire dal modo testo interno.

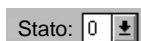
Per modificare testo interno per oggetto a stati multipli o ad elenco:

1. Selezionare l'oggetto.

2. Fare clic sullo strumento Testo Interno della casella strumenti.

   Oppure scegliere Testo Interno dal menu Formato.

   La barra Formato mostra il testo attuale con il punto di inserimento dopo il testo.

   Un numero viene assegnato automaticamente a ciascuna stringa di testo dell'applicazione. Questo numero appare alla sinistra della casella Testo.

3. Selezionare lo stato o l'ingresso da modificare.

   - Dalla barra strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
   - Oppure scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.

4. Modificare il testo.

   Durante la modifica, il testo viene immesso anche nell'oggetto. Se il ritorno a capo è attivato, il testo andrà a capo all'inizio di una parola e non in mezzo. (Il Ritorno a Capo è impostato dal menu Formato). Se il testo supera la dimensione dell'oggetto, apparirà un *.

   – Per eliminare testo, trascinare il puntatore sul testo per evidenziarlo, e premere BACKSPACE o ELIMINA.
   – Per sostituire testo, trascinare il puntatore sul testo per evidenziarlo, e digitare il nuovo testo.
   – Per aggiungere nuovo testo, posizionare il cursore dove si vuole inserire il testo e digitare quello nuovo.

   Premere INVIO per iniziare una nuova riga (eccetto per gli oggetti ad elenco). I caratteri /*R*/ sono inseriti per indicarne una nuova.

5. Ripetere punto 3 e 4 per modificare il testo per un altro stato o ingresso.

6. Ridimensionare l'oggetto, quando necessario, per adattare il testo.

Al termine, fare clic sullo strumento Testo Interno per uscire dal modo testo interno.

Per oggetti a stati multipli o ad elenco, il testo può essere modificato per ciascuno stato direttamente dalla scheda Stato della finestra di dialogo dell'oggetto.

Inserire l’Ora e la Data

La data o l’ora può essere inserita in un oggetto o nel testo di un oggetto. Il formato dell’ora e della data viene regolato dalla finestra di dialogo Impostazione Terminale. L’ora viene visualizzata in un formato di 12 o 24 ore. La data può essere visualizzata in vari modi di MM/DD/YY (MM/GG/AA).

Il formato della data e dell’ora è scaricato con l’applicazione sul terminale PanelView. Quando l’applicazione è in funzione, il terminale visualizza l’ora o la data attuale.

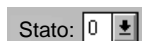
Per inserire l’ora o la data in un oggetto o in una stringa di testo:

1. Selezionare l’oggetto.
2. Per un oggetto a stati multipli, selezionare lo stato in cui si vuole inserire l’ora o la data.

   - Dalla barra strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
   - Oppure scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.

3. Fare clic sullo strumento Testo Interno della casella strumenti.

   Oppure scegliere Testo Interno dal menu Formato.

   La barra Formato mostra il testo attuale.

4. Fare clic dove si vuole inserire l’ora o la data od usare i tasti freccia per posizionare il punto di inserimento.

   Per visualizzare l’ora o la data, eliminare il testo trascinando prima il puntatore sul testo per evidenziarlo, e premendo poi BACKSPACE o ELIMINA.

5. Fare clic sullo strumento Variabile Incorporata della barra Formato e scegliere Ora o Data dal menu a comparsa.

   Oppure scegliere Ora o Data dal menu Formato ▸Variabile Incorporata.

   Un segnaposto dell’ora /*O*/ o della data /*D*/ è inserito nella casella testo ed il formato dell’ora e della data è inserito nell’oggetto.

6. Ridimensionare l’oggetto, quando necessario, per adattare tutto il testo.
7. Fare clic sullo strumento Testo Interno per uscire dal modo testo interno.

Per oggetti a stati multipli, la variabile dell’ora o della data può essere aggiunta al testo di uno stato specifico dalla scheda Stato della finestra di dialogo dell’oggetto.

Inserire una Variabile Numerica

Una variabile numerica (associata con indirizzo tag) può essere inserita in un oggetto o in una stringa di testo. La variabile può apparire con virgola decimale fissa o mobile, con o senza zero di riempimento.

Quando l’applicazione è in funzione, il terminale PanelView legge il valore memorizzato ad indirizzo tag e ne visualizza il valore.

Per inserire una variabile in un oggetto o stringa di testo:

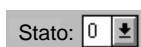
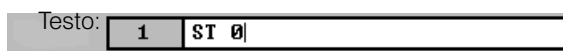
1. Selezionare l’oggetto.
2. Per un oggetto a stati multipli, selezionare lo stato in cui si vuole inserire una variabile.

Stato: 0

- Dalla barra strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
- O scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.

3. Fare clic sullo strumento Testo Interno della barra strumenti.

   Oppure scegliere Testo Interno dal menu Formato.

   La barra Formato mostra il testo attuale.

4. Fare clic dove si vuole inserire la variabile od usare i tasti freccia per posizionare il punto di inserimento.

   Se si vuole visualizzare la variabile senza il testo, eliminare il testo trascinando prima il puntatore sul testo per evidenziarlo, e premendo poi BACKSPACE o ELIMINA.

5. Fare clic sullo strumento Variabile Incorporata della barra Formato e scegliere Variabile dal menu a comparsa.

   Oppure scegliere Variabile dal menu Formato ▸Variabile Incorporata.

6. Impostare le proprietà della variabile.

Usare	Per
Larghezza campo	Specificare il numero massimo di cifre (da 1 a 12) concesse nella variabile. Se la Posizione della Virgola Decimale Fissa non è 0, la larghezza del campo deve superare di 2 il valore di Posizione per numeri positivi. Una posiz. è per la virgola decimale ed una è per la cifra alla sinistra del decimale. Per i numeri negativi, la larghezza del campo deve superare di 3 la Posizione. Per esempio, per visualizzare –0.1234, la larghezza di campo deve essere di 7 e la posizione decimale di 4.
Riempimento con zeri	Riempire le posizioni vuote dei dati con zeri. Altrimenti le posizioni vuote vengono lasciate in bianco. Riemp. a Zero Nessun Riemp. a Zero 000321 _ _ _ 321
Virgola decimale fissa	Specificare la posizione della virgola decimale da 0 a 10 spazi alla sinistra del carattere più a destra. Usare 0 per visualizzare il valore senza virgola decimale.
Virgola decimale mobile	Fare in modo che il controllore posizioni la virgola decimale.
Tag di lettura	Specificare l'indirizzo del nome tag da cui leggere i dati della variabile.

7. Al termine fare clic su OK.

Il segnaposto /*V:12 NOFILL FIX:0*/ è inserito nel testo con dettagli incorporati di formattazione.

Una stringa di caratteri ####### (lunghezza pari alla larghezza del campo) è inserita nell'oggetto come segnaposto per la variabile.

8. Ridimensionare l'oggetto, se necessario, per ospitare la variabile.

9. Fare clic sullo strumento Testo Interno per uscire dal modo testo interno.

Per oggetti a stati multipli, una variabile numerica può essere aggiunta al testo di uno stato specifico dalla scheda Stato della finestra di dialogo dell'Oggetto.

Per modificare una variabile numerica:

1. Selezionare l'oggetto.

2. Per un oggetto a stati multipli, selezionare lo stato che contiene la variabile.

3. Fare clic sullo strumento Testo Interno della barra strumenti.

4. Selezionare il segnaposto /*V:12 NOFILL FIX:0*/.

5. Fare clic sullo strumento Variabile Incorporata e scegliere Modifica Variabile per aprire la finestra di dialogo Variabile.

6. Modificare le opzioni di formattazione, e fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo.

Il segnaposto /*V:6 NOFILL FIX:0*/ è aggiornato con i nuovi dettagli di formattazione.

Per oggetti a stati multipli, la variabile numerica può essere modificata direttamente dalla scheda Stato (campo Testo) della finestra di dialogo dell'oggetto.

Inserire una Variabile ASCII

Una variabile ASCII può essere inserita in un oggetto o in una stringa di testo. La variabile ASCII è usata per visualizzare una stringa di caratteri inviata da un controllore direttamente sul terminale PanelView. La variabile viene aggiornata ogni volta che la stringa cambia.

La variabile ASCII può visualizzare qualsiasi carattere nel set esteso di caratteri. I caratteri visualizzati sono controllati secondo quello che è specificato nella stringa dei dati. I caratteri vengono elaborati sequenzialmente fino a quando non si riceve un carattere nullo (tutti i bit 0). Viene ignorato qualsiasi carattere dopo uno nullo.

La stringa ASCII è memorizzata nella tabella dei dati come una serie di caratteri consecutivi. Il formato della stringa deve essere le indicazioni qui sotto.

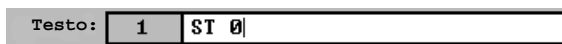
Bit	15	8	7	0
1ª parola	1º carattere		2º carattere	
2ª parola	3º carattere		4º carattere	
	. . .		. . .	

To insert an ASCII variable in an object or text string:

1. Selezionare l'oggetto.
2. Per un oggetto a stati multipli, selezionare lo stato in cui si vuole inserire una variabile ASCII.

- Dalla barra strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
- O scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.

3. Fare clic sullo strumento Testo Interno della barra strumenti o scegliere Testo Interno dal menu Formato.

   La barra del formato mostra iltesto attuale.

4. Fare clic dove si vuole inserire la variabile ASCII o utilizzare i tasti freccia per posizionare il punto di inserimento.

   Se si vuole visualizzare la variabile senza il testo, eliminare il testo trascinando prima il puntatore sul testo per evidenziarlo, e premendo poi BACKSPACE o ELIMINA.

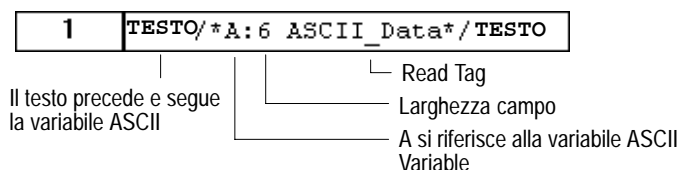
5. Fare clic sullo strumento Variabile Incorporata della barra Formato e scegliere ASCII dal menu a comparsa.

O scegliere ASCII dal menu Formato ▸Variabile Incorporata.

6. Impostare le proprietà della variabile.

Usare	Per
Larghezza campo	Specificare il numero massimo di caratteri ASCII (da 1 a 128) concesse nella variabile. La larghezza massima di campo dipende dal protocollo di comunicazione utilizzato dall'applicazione. **Per:** **Largheza Massima Campo:** DH-485/DH+/DF1 80 caratteri Remote I/O 128 caratteri Il numero massimo di caratteri supportato da un testo di stringa inclusa la variabile ASCII è 255. Se il numero di caratteri > 255, la stringa viene troncata ed appare un asterisco (*). Per visualizzare meno caratteri ASCII della larghezza specificata di campo, aggiungere il carattere ASCII NULL alla stringa nel controllore.
Tag Lettura	Specificare il nome dell'indirizzo tag nel controllore su cui leggere i caratteri ASCII. Il tipo di dati del tag di lettura deve essere Vettore Caratteri. La Dimensione Vettore del tag deve corrispondere alla larghezza di campo o verrà rilevato un errore di validazione.

7. Al termine fare clic su OK .

   Un segnaposto /*A:5 ASCII_Data*/ viene inserito nel testo con larghezza specificata di campo e il nome del tag di lettura.

   Una stringa di caratteri ##### (la lunghezza della larghezza di campo) viene inserita nell'oggetto come un segnaposto per la variabile.

8. Quando necessario, ridimensionare l'oggetto, per sistemare la variabile.

9. Fare clic sullo strumento Testo Interno per uscire dal modo Testo Interno.

Per oggetti a stati multipli, una variabile ASCII può essere aggiunta al testo di uno stato specifico dalla scheda Stato della finestra di dialogo dell'Oggetto.

Stringhe di esempio ASCII

La tabella seguente fornisce degli esempi di caratteri incorporati in una variabile ASCII di una stringa di testo sul terminale PanelView. La variabile ASCII è configurata con una larghezza di campo di 6. Se la stringa ASCII memorizzata nel controllore non ha lo stesso numero di caratteri della larghezza di campo:

- utilizzare il carattere SP ASCII (spazio in bianco) per riempire una stringa inferiore alla larghezza del campo.
- utilizzare il carattere NULL (\0) per terminare una stringa inferiore alla largheza di campo (o la stringa non verrà visualizzata).

Dati provenienti dal Controllore Logico										Caratteri ASCII visualizzati su PanelView
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
M	E	D	I	U	M					textMEDIUMtext
SP	H	I	G	H	SP					text HIGH text
SP	SP	L	O	W	SP					text LOW text
SP	L	O	W	SP	\0					text LOW text
L	O	W	\0							textLOWtext
E	X	C	E	E	D	S				textEXCEEDtext
SP	1	.	2	5	SP					text 1.25 text
SP	SP	3	4	5	SP					text 345 text
SP	SP	SP	SP	SP	SP					text text
\0										texttext

Per modificare una variabile ASCII:

1. Selezionare l’oggetto.

2. Per un oggetto a stati multipli, selezionare lo stato che contiene la variabile.

3. Fare clic sullo strumento Testo Interno della barra strumenti.
4. Selezionare il segnaposto /*A:6 ASCII_Data*/.

5. Fare clic sullo strumento Variabile Incorporata e scegliere Modifica Variabile per aprire la finestra di dialogo Variabile.
6. Modifica le opzioni di formattazione e fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo.

   Il segnaposto/*A:7 ASCII_Data*/ è aggiornato.

Per oggetti a stati multipli, la variabile ASCII può essere modificata direttamente dalla scheda Stato (campo Testo) della finestra di dialogo dell’Oggetto.

Lavorare con Grafici Interni

Un grafico interno può essere aggiunto ad un oggetto a pulsante o a stati multipli (non quelli ad elenco). Per gli oggetti a stati multipli, un grafico differente può essere immesso per ciascuno stato.

Il grafico appare solo quando l’oggetto è nello stato specificato. Il grafico interno appare nell’oggetto ed è collegato all’oggetto. Quando si sposta o si elimina l’oggetto, viene spostato o eliminato anche il grafico interno.

Pulsante di Tipo On / Off

Il grafico interno può essere un simbolo ISA o un grafico a bitmap creato con un altro programma. I simboli ISA sono definiti nell’Appendice B. Per avere dettagli su come importare grafici a bitmap, vedere il Capitolo 16.

Aggiungere Grafici Interni

Per inserire un bitmap o un simbolo ISA importato in un oggetto:

Stato: 0

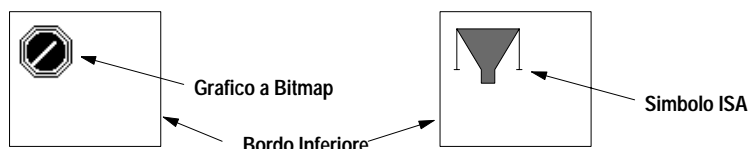
1. Selezionare l’oggetto.
2. Per un oggetto a stati multipli, selezionare lo stato per inserire il grafico.
   - Dalla barra strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
   - Oppure scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.
3. Per visualizzare un grafico senza testo, entrare nel modo testo interno ed eliminare il testo, quindi uscire dal modo testo interno.

4. Fare clic sullo strumento Grafico Interno della casella strumenti.

   Oppure scegliere Grafico interno dal menu Formato.

5. Selezionare un grafico o un simbolo ISA dalla casella ad elenco Grafici.

   Il grafico viene inserito nell’oggetto.

I simboli ISA sono disponibili anche dalla casella strumenti Simboli ISA. Fare clic su un simbolo mentre si è in modo grafico interno per l’inserimento dell’oggetto.

Alternare tra le visualizzazioni dei grafici mentre la casella ad elenco Grafici è evidenziata utilizzando i tasti freccia SU e GIÙ. Ogni volta che si preme un tasto il grafico attuale è sostituito con un’altra visualizzazione.

6. Posizionare il grafico nell’oggetto selezionandolo e spostandolo.
7. Fare clic sullo strumento Grafico Interno per uscire dal modo grafico interno.

   O fare clic sul pulsante sinistro del mouse fuori del pulsante.
8. Ridimensionare l’oggetto (non il grafico), se necessario. Il grafico mantiene la sua posizione relativa nell’oggetto ancorata dall’angolo sinistro in alto.

Per oggetti a stati multipli, un grafico può essere assegnato ad uno stato specifico dalla scheda Stato della finestra di dialogo dell’Oggetto.

Per riposizionare un grafico:

1. Selezionare l’oggetto.
2. Per un oggetto a stati multipli, selezionare lo stato che contiene il grafico.
3. Fare clic sullo strumento Grafico Interno della barra strumenti.
4. Selezionare il grafico e spostarlo.
5. Fare clic sullo strumento Grafico Interno per uscire dal modo grafico interno.

Impostare i colori di Primo Piano/Sfondo

Su terminali a colori e a toni di grigio, i colori di un grafico interno di primo piano/sfondo possono essere impostati dal menu Formato o dalla tavolozza colori. Lo sfondo è l’area che contiene il grafico.

Su terminali a colori, il valore predefinito iniziale per lo sfondo è blu e bianco per il primo piano. Su terminali a toni di grigio, il valore predefinito iniziale è nero per lo sfondo e bianco per il primo piano.

Si possono regolare i colori di primo piano/sfondo dei bitmap monocromatici, ma **non** quelli dei bitmap a colori.

Per impostare i colori di primo piano/sfondo di un grafico:

1. Selezionare l’oggetto.

2. Se l’oggetto è a stati multipli, selezionare uno stato.
- Dalla barra strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
- Oppure scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.

3. Fare clic sullo strumento Grafico Interno della barra strumenti.

Oppure scegliere Grafico Interno dal menu Formato.

4. Per cambiare i colori di primo piano:
- Fare clic su un colore della riga in alto della tavolozza colori.
- O scegliere un colore dal menu Formato ▸Colore Primo Piano.

5. Per cambiare il colore di sfondo:
- Fare clic su un colore della riga in basso della tavolozza colori.
- O scegliere un colore dal menu Formato ▸Colore Sfondo.

Il colore di sfondo cambia al colore selezionato.

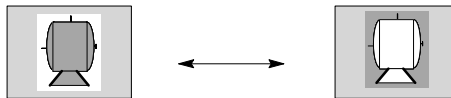
6. Fare clic sullo strumento Grafico Interno per uscire dal modo Grafico Interno.

▶ Se si vuole che lo sfondo del grafico si confonda con quello dell’oggetto, i colori di sfondo per l’oggetto e il grafico debbono essere impostati con lo stesso colore.

▶ Per gli oggetti a stati multipli, i colori di primo piano/sfondo per un grafico possono essere selezionati dalla scheda Stato della finestra di dialogo dell’oggetto.

Invertire i colori di Primo Piano/Sfondo

È possibile invertire il primo piano/sfondo di un grafico interno.

Il Primo Piano e lo Sfondo del Grafico sono invertiti

Si possono invertire i colori di primo piano/sfondo dei bitmap monocromatici , ma **non** di quelli a colori.

Per invertire il primo piano e lo sfondo di un grafico:

1. Selezionare l'oggetto.
2. Fare clic sullo strumento Grafico Interno della barra strumenti
3. Se l'oggetto è a stati multipli, selezionare lo stato che contiene il grafico.

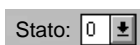
4. Fare clic sullo strumento Alterna Primo Piano/Sfondo della barra Formato.

   Oppure scegliere Alterna Primo Piano/Sfondo dal menu Formato.

   Il colore del grafico e dell'area contenente il grafico, sono invertiti.
5. Per uscire dal modo grafico interno, fare clic sullo strumento Grafico Interno.

Rimuovere un Grafico Interno

Per rimuovere un grafico interno o un simbolo ISA da un oggetto:

1. Selezionare l'oggetto.

2. Per un oggetto a stati multipli, selezionare lo stato che contiene il grafico.
   - Dalla barra strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
   - Oppure scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.

3. Fare clic sullo strumento Grafico Interno della barra strumenti.

   Oppure scegliere Grafico Interno dal menu Formato.
   Appare la barra Formato.

4. Selezionare (Nessuno) dalla casella ad elenco Grafici.

   Il grafico è rimosso.

5. Fare clic sullo strumento Grafico Interno per uscire dal modo grafico interno.

Modificare Grafici

La dimensione e il contenuto di un grafico interno (bitmap o simbolo ISA) non possono essere cambiati nel PanelBuilder. Si deve esportare il grafico, revisionarlo con un altro programma quale il Paintbrush ed importare di nuovo. Il grafico può essere esportato direttamente dalla barra Formato.

I Bitmap vengono maneggiati come oggetti globali. Un'immagine a bitmap viene memorizzata una sola volta, a prescindere dal numero dei collegamenti. Quando l'immagine viene aggiornata, il PanelBuilder aggiorna tutti le ricorrenze dell'immagine.

Per modificare un grafico a bitmap o un simbolo ISA:

1. Fare clic sullo strumento Importa/Esporta Grafici della barra Formato.
   Oppure scegliere Importa/Esporta Grafici dal menu File.

2. Esportare il grafico nel file disco o negli appunti. Il Capitolo 16 contiene le istruzioni su come esportare un grafico dalla finestra di dialogo Importa/Esporta Grafici.

3. Usare Paintbrush od un altro programma per modificare il grafico a bitmap.

4. Importare l'immagine revisionata dalla finestra di dialogo Importa/Esporta Grafici. Si raccomanda di cambiare il nome per differenziare tra l'immagine nuova e quella vecchia.

Importante: I Bitmap non possono superare la dimensione in pixel del terminale.

5. Inserire di nuovo il grafico nell'oggetto come descritto a pagina 17–20.

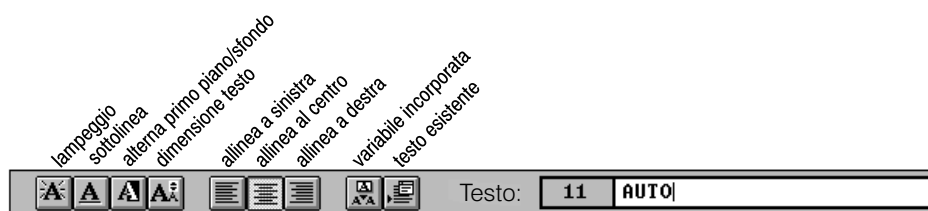
Cambiare l'aspetto del Testo

Formattazione Testo e Allineamento

L'aspetto del testo può essere cambiato su uno schermo usando varie combinazioni di dimensione, enfasi e allineamento. Dal menu Formato o dalla barra Formato si può:

- dimensionare il testo
- allineare il testo a sinistra, a destra o al centro
- sottolineare il testo
- attivare/disattivare il lampeggio
- impostare i colori di primo piano/sfondo del testo
- alternare i colori di primo piano/sfondo

Le opzioni di formattazione e di allineamento del testo sono applicate a tutte le stringhe di testo e non a singole lettere o parole.

Quando si seleziona un oggetto e si sceglie Testo Interno dal menu Formato o si fa clic sullo strumento Testo Interno della barra strumenti, la barra Formato cambia a questa visualizzazione.

La maggior parte delle opzioni si alternano tra on e off (attiv. o disatt.), altre aprono un menu. Per alternare un'impostazione dalla barra Formato, fare un clic sullo strumento per attivarla, e farne un altro per disattivarla. La nuova impostazione rimane attiva fino a quando non si cambia.

Un segno di spunta (✓) indica le impostazioni attive per il testo selezionato.

Per oggetti a stati multipli, le opzioni di formattazione del testo possono essere impostate direttamente dalla scheda Stato della finestra di dialogo dell'oggetto.

Dimensionare il Testo

Quando si dimensiona il testo, si possono selezionare varie dimensioni. Se si sta lavorando con oggetti a stati multipli, il testo può essere dimensionato per ciascuno stato. Negli oggetti ad elenco, ogni modifica della dimensione del testo influenzerà tutte le immissioni dell'elenco.

Per dimensionare il testo:

1. Selezionare l'oggetto del testo che si vuole dimensionare.

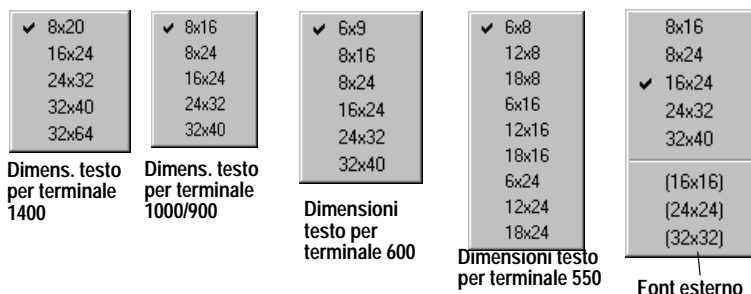
2. Fare clic sullo strumento Testo Interno della casella strumenti.

   Oppure scegliere Testo Interno dal menu Formato.

3. Se l'oggetto è a stati multipli, selezionare uno stato.
   - Dalla barra strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
   - Oppure scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.

4. Fare clic sullo strumento Dimensione Testo della barra Formato e scegliere una dimensione dal menu a comparsa.

   Oppure scegliere una dimensione dal menu Formato▸ Dimensione Testo.

   Se si seleziona un font esterno, apparirà, tra parentesi, un secondo set di dimensioni di font sotto i font normali di PanelBuilder.

   Tutta la stringa del testo è ridimensionata.

5. Per impostare i colori di primo piano/sfondo, il lampeggio, il sottolineamento o l'allineamento del testo, fare clic sugli strumenti appropriati della barra Formato.

6. Per uscire dal modo testo interno, scegliere testo il comando o lo strumento Testo Interno.

Per gli oggetti a stati multipli e ad elenco, la dimensione del testo può essere regolata dalla scheda Stato della finestra di dialogo dell'oggetto.

Allineamento Testo

Il testo dello schermo o il testo interno di un oggetto può essere allineato in tre modi: a sinistra, a destra, o al centro.

Allineamento
Testo a Destra

Per gli oggetti a stati multipli o ad elenco, il testo può essere allineato diversamente per ciascuno stato.

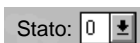
Per cambiare l'allineamemto del testo:

1. Selezionare l'oggetto del testo che si vuole allineare.

2. Fare clic sullo strumento Testo Interno della barra strumenti.

   Oppure scegliere Testo Interno dal menu Formato.

3. Se l'oggetto è a stati multipli, selezionare uno stato.
   - Dalla barra strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
   - Oppure scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.

4. Scegliere un'opzione di allineamento dal sottomenu Formato▸Allinea Testo.

Sinistra

Centro

Destra

   Oppure fare clic sullo strumento appropriato di allineamento della barra Formato.

   Tutta la stringa di testo è allineata di nuovo.

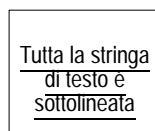
5. Per ridimensionare, sottolineare, impostare colori o attivare il lampeggio per il testo, fare clic sugli strumenti appropriati della barra Formato.

6. Per uscire dal modo testo interno, scegliere il comando o lo strumento testo Interno.

Per gli oggetti a stati multipli o ad elenco, l'allineamento del testo può essere cambiato dalla scheda Stato della finestra di dialogo dell'oggetto.

Sottolineare il Testo

Si può attivare o disattivare il sottolineamento per il testo di schermo o per il testo interno di un oggetto. Per gli oggetti a stati multipli o ad elenco, il sottolineamento può essere attivato/disattivato per ciascuno stato.

L'opzione di sottolineamento è applicabile a tutta la stringa di testo ma non per singole lettere o parole nella stringa.

Per sottolineare il testo:

1. Selezionare l'oggetto del testo che si vuole sottolineare.

2. Fare clic sullo strumento testo Interno della barra strumenti.

   Oppure scegliere Testo Interno dal menu Formato.

3. Se l'oggetto è a stati multipli, selezionare uno stato.
   - Dalla barra strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
   - Oppure scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.

4. Fare clic sullo strumento Sottolinea della barra Formato.

   Oppure scegliere Sottolinea dal menu Formato.

   Tutta la stringa di testo è sottolineata.

5. Per ridimensionare, allineare, impostare colori o attivare il lampeggio per il testo, fare clic sugli strumenti appropriati della barra Formato.

6. Per uscire dal modo testo interno, scegliere il comando o lo strumento Testo Interno.

Il Sottolinea rimane attivo fino a che non viene disattivato.

Per gli oggetti a stati multipli e ad elenco, il testo può essere sottolineato per uno stato specifico dalla scheda Stato della finestra di dialogo dell'oggetto.

Usare l’opzione Lampeggio

Il lampeggio può essere attivato o disattivato per il testo dello schermo. il testo interno o per il grafico interno di un oggetto. Il lampeggio viene applicato a tutta la stringa di testo e non a singole lettere o parole nella stringa. L’opzione lampeggio non è disponibile per gli oggetti ad elenco.

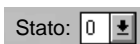
La frequenza del lampeggio è di circa 0,5 secondi ed è attivato quando l’applicazione è in funzione nel terminale PanelView. L’opzione lampeggio non è attivata per il testo durante il progetto dell’applicazione.

Solo il testo lampeggia, non l’oggetto. Per attivare il lampeggio per l’oggetto, selezionarlo e scegliere Lampeggio dal menu formato o fare clic sullo strumento lampeggio.

Per alternare il lampeggio del testo:

1. Selezionare l’oggetto con il testo in cui si vuole attivare il lampeggio.

2. Fare clic sullo strumento Testo Interno della barra strumenti.

   Oppure scegliere Testo Interno dal menu Formato.

3. Se l’oggetto è a stati multipli, selezionare uno stato.
   - Dalla barra strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
   - Oppure scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.

4. Fare clic sullo strumento Lampeggio della barra Formato.

   Oppure scegliere Lampeggio dal menu Formato.

   Tutta la stringa del testo lampeggia.

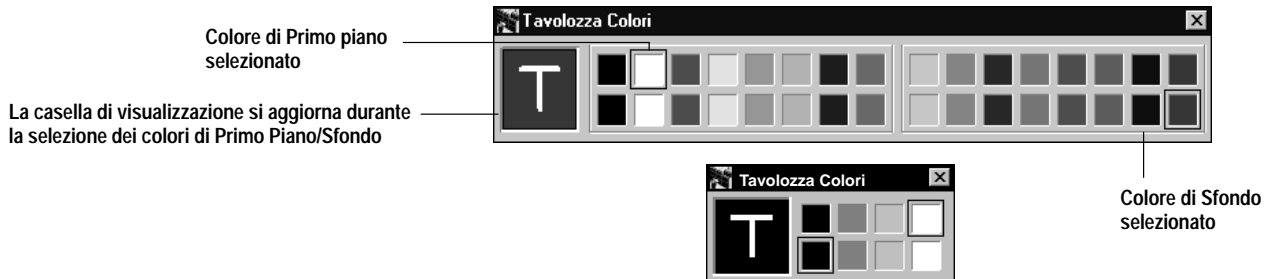
5. Per ridimensionare, allineare, sottolineare od impostare colori per il testo, fare clic sugli strumenti appropriati della barra Formato.

6. Per uscire dal modo testo interno, scegliere il comando o lo strumento Testo Interno.

Il lampeggio rimane attivo fino a che non viene disattivato.

Per oggetti a stati multipli, il lampeggio può essere attivato per uno stato specifico direttamente dalla scheda Stato della finestra di dialogo dell’oggetto.

Impostare i Colori di Primo Piano/Sfondo

Su terminali a colori e a toni di grigio, i colori di primo piano/sfondo del testo possono essere impostati dal menu Formato o dalla tavolozza colori. Il colore di sfondo non può essere regolato per il testo negli oggetti ad elenco.

Per impostare i colori di primo piano e di sfondo del testo:

1. Selezionare l’oggetto.

2. Fare clic sullo strumento Testo Interno della barra strumenti.

   Oppure scegliere Testo Interno dal menu Formato.

3. Se l’oggetto è a stati multipli, selezionare uno stato.
   - Dalla barra strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
   - Oppure scegliere Stato Successivo o Stato Precedente dal menu Formato.
4. Per cambiare il colore di primo piano:
   - Fare clic su un colore della riga in alto della tavolozza colori.
   - O scegliere un colore dal menu Formato ▸Colore Primo Piano.

   Il colore di primo piano cambia al colore selezionato.
5. Per cambiare il colore di sfondo:
   - Fare clic su un colore della riga in basso della tavolozza colori.
   - O scegliere un colore dal menu Formato ▸Colore di Sfondo.

   Il colore di sfondo cambia al colore selezionato.
6. Fare clic sullo strumento Testo Interno per uscire dal modo Testo Interno.

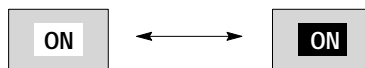
Se si vuole che il testo di sfondo si confonda con quello dell’oggetto, impostare i colori di sfondo per l’oggetto e il testo con lo stesso colore.

Per gli oggetti a stati multipli, i colori di primo piano e di sfondo del testo per ciascuno stato dalla scheda Stato dalla finestra di dialogo dell’oggetto o dalla tavolozza colori quando lo stato è visibile.

Invertire i Colori di Primo Piano/Sfondo

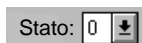
Si possono invertire i colori di primo piano/sfondo del testo di schermo o di quello interno di un oggetto. Per oggetti a stati multipli, i colori di primo piano/sfondo del testo interno possono essere alternati per ciascuno stato. Questa opzione non è valida per gli oggetti ad elenco.

L'opzione Alterna Primo Piano/Sfondo è applicabile a tutta la stringa di testo e non a singole lettere o parole nella stringa.

I colori di primo piano/sfondo per il testo possono essere alternati indipendentemente dai colori di primo piano/sfondo impostati per l'oggetto o lo stato dell'oggetto.

Per invertire i colori di primo piano e di sfondo del testo:

1. Selezionare l'oggetto.

2. Fare clic sullo strumento Testo Interno della barra strumenti.

Oppure scegliere Testo Interno dal menu Formato.

3. Se l'oggetto è a stati multipli, selezionare uno stato.

- Dalla barra strumenti, selezionare uno stato dalla casella Stato.
- Oppure scegliere Stato Successivo o Stato precedente dal menu Formato.

4. Fare clic sullo strumento Alterna Primo Piano/Sfondo della barra strumenti.

O scegliere Alterna Primo Piano/Sfondo dal menu Formato.

I colori della stringa di testo e l'area che contiene la stringa testo sono invertiti.

5. Per ridimensionare, allineare, sottolineare o attivare il lampeggio per il testo, fare clic sugli strumenti appropriati della barra Formato.

6. Per uscire dal modo testo interno, scegliere il comando o lo strumento Testo Interno.

Uso dell'Editor di Testo

Obiettivi del Capitolo

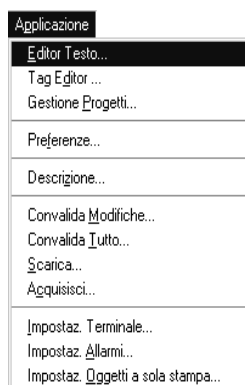
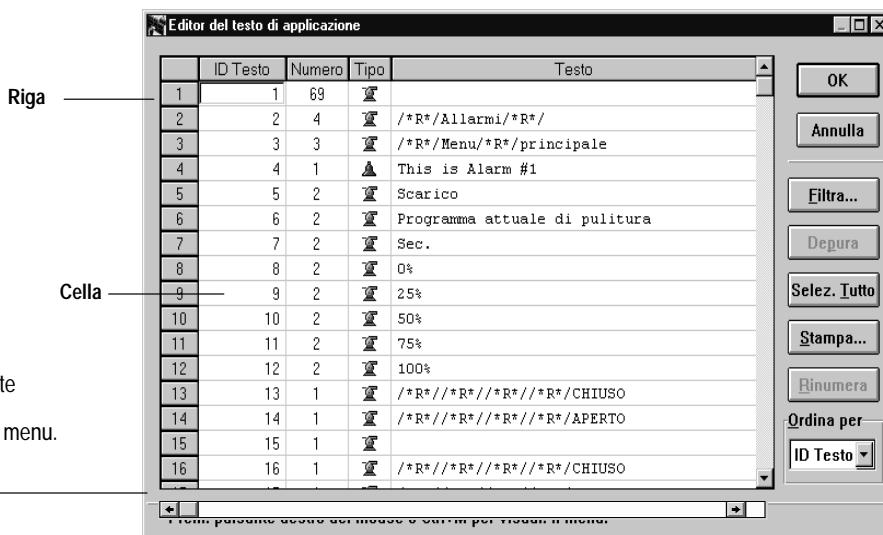
Questo capitolo contiene i seguenti paragrafi:

Aprire l’Editor di Testo

L’Editor di Testo contiene un elenco di tutto il testo definito per l’applicazione inclusi il testo dell’oggetto, il testo di sfondo e i messaggi di allarme. Usare l’Editor di Testo per :

- immettere nuovo testo (con variabili incorporate)
- modificare testo
- eliminare testo non usato
- copiare testo in oggetti
- rinumerare testo
- filtrare ed ordinare testo
- stampare testo applicativo

Per aprire l’Editor di Testo:

Scegliere Editor Testo dal menu Applicazione.

L’Editor di Testo utilizza un foglio di calcolo per semplificare le operazioni di modifica del testo. Ciascuna riga identifica i seguenti campi per una stringa di testo:

Campo del Testo	Descrizione
ID del testo	Specifica un numero univoco per una stringa di testo.
Conteggio (o numero)	Specifica quante volte viene usata la stringa di testo nell’applicazione. Un conteggio di 0 significa che la stringa non è usata. Questo è un campo a sola lettura.
Tipo	Specifica se il testo è usato in un oggetto o come messaggio di allarme. Questo è un campo a sola lettura.
Testo	Definisce una stringa di testo con o senza variabili incorporate (ora, data, o variabile numerica).

Immettere Nuovo Testo

L’Editor di Testo consente di creare nuove stringhe di testo le quali possono essere usate da oggetti nell’applicazione ed include testo da un file font esterno. Si possono anche inserire variabili nel testo quali l’ora, la data, o variabili numeriche.

L’ultima riga nell’Editor di Testo contiene un asterisco (*). Questa riga è riservata per la creazione di una nuova stringa di testo.

Per aggiungere una nuova stringa di testo come ultima riga nel foglio di calcolo:

1. Trovare l’ultima riga che contiene un asterisco (*).
2. Fare doppio clic nel campo Testo.

   Il testo predefinito “Nuovo Testo” è evidenziato.
3. Digitare il nuovo testo.

   Per immettere un carriage return (ritorno carrello), premere INVIO. I caratteri /*R*/ sono inseriti per indicare una nuova riga.
4. Fare clic in un’area qualsiasi fuori del campo.

   Il campo ID Testo è aggiornato con il numero succesivo disponibile. Il campo Conteggio rimane a 0 fino a che la stringa di testo non viene utilizzata dall’applicazione.

Per inserire una nuova stringa di testo in un’area specifica:

1. Selezionare il numero di riga dove si vuole inserire una stringa di testo.
2. Scegliere Inserisci Testo dal menu a comparsa.

   Una riga viene inserita sopra la riga selezionata con il successivo numero di ID Testo disponibile.
3. Fare doppio clic nel campo Testo.

   Il testo predefinito “Nuovo Testo” è evidenziato.
4. Digitare il nuovo testo.

   Per immettere un carriage return (ritorno carrello), premere INVIO. I caratteri /*R*/ sono inseriti per indicare una nuova riga.
5. Fare clic su un’area qualsiasi fuori del campo.

   Il campo Conteggio (numero) rimane a 0 fino a che la stringa di testo non viene usata dall’applicazione.

Modificare il Testo

Se si modifica il testo nell’editor di Testo, il PanelBuider aggiornerà tutte le ricorrenze del testo nell’applicazione.

Per modificare una stringa di testo:

1. Trovare il testo che si vuole modificare.
2. Fare clic sul campo Testo e modificarlo.
   - Per eliminare testo, fare clic una volta per evidenziarlo tutto e premere BACKSPACE o ELIMINA.
   - Per aggiungere testo, posizionare il cursore e digitare il nuovo testo.
   - Per inserire un carriage return /*R*/, premere INVIO.
3. Al termine, fare clic su un’area qualsiasi fuori della cella.

Il testo viene aggiornato a seconda di dove viene usato nell’applicazione.

Per tagliare/copiare ed incollare testo:

1. Fare clic sul campo Testo contenente il testo che si vuole copiare.
2. Scegliere Copia o Taglia dal menu a comparsa.

   Tutto il testo nella cella viene messo negli appunti.
3. Fare clic sul campo Testo dove si vuole incollare il testo.
4. Scegliere Incolla dal menu a comparsa.

   Il testo viene incollato dagli appunti.
5. Al termine, fare clic su un’area qualsiasi fuori della cella.

Il testo viene aggiornato dovunque venga usato nell’applicazione.

Inserire Variabili nel Testo

Si può inserire l’ora, la data o una variabile numerica in una stringa di testo. Le variabili sono scaricate sul terminale con l’applicazione.

Per inserire l’ora, la data o una variabile numerica o ASCII in una stringa di testo:

1. Trovare il testo in cui si vuole inserire una variabile.
2. Fare doppio clic nel campo Testo.
3. Posizionare il cursore dove si vuole inserire la variabile.
4. Dal menu a comparsa, scegliere Variabile Incorporata ▸Ora, data o Variabile (per numeriche) o ASCII.

   Per le variabili dell’Ora e della Data, un segnaposto (/*O*/ per l’ora, /*D*/ per data) è inserito nel messaggio. Il formato dell’ora e della data è impostato nella finestra di dialogo Impostazione Terminale.

   Quando si seleziona Variabile o ASCII, si apre una finestra di dialogo (pagina 17–14). In questa finestra si definisce il formato della variabile nella stringa del testo. Quando si esce da questa finestra di dialogo, il segnaposto /*V:12 NOFILL FIX:0*/ viene inserito nel testo con dettagli di formattazione incorporati.

Per modificare una variabile numerica o ASCII:

1. Fare doppio clic sul campo Testo contenente la variabile.
2. Fare clic sulla variabile numerica /*V:12 NOFILL FIX:0*/ o ASCII /*A:12* /.
3. Dal menu a comparsa, scegliere Variabile Incorporata ▸Modifica Variabile.
4. Modificare le impostazioni nella finestra di dialogo Variabili.
5. Al termine, fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo.

   Il segnaposto viene aggiornato con il nuovo formato.

Per eliminare una variabile:

Fare clic sul segnaposto e scegliere Taglia dal menu a comparsa, oppure premere BACKSPACE o ELIMINA.

Ordinare il Testo

L’ordinamento organizza i dati nelle colonne in ordine alfabetico o numerico. Quando si ordina una colonna, le righe vengono riordinate secondo il contenuto della colonna. Per esempio, se si ordina il campo Testo, tutte le righe vengono riordinate alfabeticamente. Le stringhe di testo uguali appaiono insieme.

La casella ad elenco Ordina Per consente di ordinare i dati in queste colonne:

- Nessuna (nessuna colonna di ordinamento)
- ID del Testo (ordine numerico)
- Conteggio (ordine numerico)
- Tipo (oggetto o messaggio allarmi)
- Testo (ordine alfabetico)

Per ordinare una colonna o un campo di dati:

Dalla casella ad elenco Ordina Per, selezionare la colonna che si vuole ordinare.

La colonna viene organizzata in ordine alfabetico o numerico secondo il contenuto della colonna.

Filtrare il Testo

Il testo può essere filtrato per visualizzare o lavorare solo su un sottoinsieme di stringhe di testo nell’applicazione. Un elenco filtrato può essere organizzato o stampato.

Per filtrare o selezionare un sottoinsieme di stringhe di testo:

1. Fare clic sul pulsante Filtra nell’Editor di Testo.

La finestra di dialogo visualizza un elenco di tutti i casi in cui viene usato il testo in un’applicazione. Tutte le opzioni vengono selezionate inizialmente.

2. Fare clic sul pulsante Annulla Tutto per annullare tutte le caselle di spunta.
3. Fare clic sulle caselle di spunta delle opzioni che si desiderano nel sottoinsieme.

   Per esempio, per creare un sottoinsieme che include tutto il testo usato da Allarmi e da Dispositivi A Sola Stampa, marcare solo quelle caselle. Per creare un sottoinsieme di tutte le stringhe di testo non usate, selezionare la casella di spunta Non Usata. Tutte le altre vengono annullate.
4. Fare clic sul pulsante OK per uscire dalla finestra di dialogo Filtra.

   L’Editor di Testo ha filtrato tutto il testo eccetto le opzioni selezionate nella finestra di dialogo Filtra.

Stampare il Testo

Si può stampare tutto il testo od una parte di testo memorizzato nell’Editor di Testo. Creare un sottoinsieme di testo da stampare utilizzando l’opzione Filtra. Un elenco filtrato od una parte di testo può essere ordinato prima di stampare.

Le informazioni seguenti vengono stampate per ciascuna stringa di testo in un formato ad elenco:

- ID del Testo (o numero)
- Testo

Un’intestazione è stampata sulla parte superiore di ciascuna pagina.

Per stampare un testo applicativo:

1. Selezionare il testo da stampare.
   - Per selezionare una singola voce, fare clic sul numero della riga della stringa di testo.
   - Per selezionare un blocco di testo, fare clic sul numero di riga della prima voce di testo, tener premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinarlo per fare in modo che venga evidenziata l’ultima voce di testo nel blocco.
   - Per selezionare tutto il testo, fare clic sul pulsante Seleziona Tutto.
2. Fare clic sul pulsante Stampa.

   La normale finestra di dialogo Stampa di Windows si apre.
3. In Gamma da Stampare, selezionare il gruppo di voci di testo da stampare (Tutto o Selezione).

Fare clic sul pulsante Impostazione Stampa per impostare la stampante predefinita o per cambiare le opzioni di stampante.

4. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.

Eliminare testo non usato

Si può eliminare testo non usato dall’applicazione. Una stringa di testo non usata ha uno 0 nel campo Conteggio.

Per visualizzare tutto il testo non usato in un gruppo:

- Dalla casella ad elenco Ordina Per, selezionare Conteggio per ordinare numericamente il campo Conteggio. Tutte le stringhe di testo con un conteggio di 0 appaiono in un blocco alla fine del foglio di calcoli.
- Creare un sottoinsieme di tutto il testo non usato annullando tutte la caselle di spunta nella finestra di dialogo Filtra e selezionando la casella di spunta Non Usata.

Per eliminare tutto il testo non usato:

1. Fare clic sul pulsante Seleziona Tutto.
2. Fare clic sul pulsante Depura o scegliere Depura Voce del Testo dal menu a comparsa.

Tutto il testo non usato (conteggio di 0) è rimosso definitivamente dall’applicazione. Una finestra a comparsa mostra il numero delle voci del testo eliminate.

Per eliminare una o più stringhe di testo non usate:

1. Selezionare le righe (con valore di conteggio di 0) da eliminare.
2. Fare clic sul pulsante Depura o scegliere Depura Voce del Testo dal menu a comparsa.

Rinumerare il Testo

Per riorganizzare la memoria, rinumerare le stringhe di testo per eliminare interruzioni nella sequenza di numerazione.

Per controllare se ci sono interruzioni nella numerazione, selezionare ID Testo dalla casella ad elenco Ordina Per. Tutti i numeri dell’ID Testo sono ordinati numericamente.

Per rinumerare una singola stringa di testo:

1. Fare doppio clic sul campo ID Testo della stringa di testo da rinumerare.
2. Digitare un numero univoco.

Quando si esce dall’Editor Testo, sarà visualizzato un messaggio di avvertenza se saranno rilevati numeri duplicati. Il messaggio indicherà i numeri di riga che contengono i numeri duplicati dell’ID Testo. Prima di uscire dall’Editor di Testo le stringhe di testo devono essere rinumerate.

Per rinumerare tutte le stringhe di testo:

1. Fare clic sul pulsante Seleziona Tutto.
2. Fare clic sul pulsante Rinumera.

   Tutte le stringhe di testo vengono rinumerate automaticamente iniziando da 1.

Per rinumerare un blocco di stringhe di testo:

1. Selezionare il numero di riga della prima stringa di testo nel blocco, tener premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinarlo fino a che tutte le righe del blocco non siano evidenziate.
2. Fare clic sul pulsante Rinumera.

   Tutte le stringhe di testo nel blocco vengono rinumerate cominciando con il numero della prima stringa di testo. Ad esempio, un blocco di testo numerato 80, 84, 85, 88, 89 sarà rinumerato 80, 81, 82, 83, 84.

Spostare il Testo

Si può riorganizzare l’ordine del testo spostando una stringa su/giù di una riga o su un’area specifica:

Per spostare una voce di testo su o giù di una riga:

1. Selezionare il numero di riga del testo che si desidera spostare.
2. Scegliere Sposta Voce di Testo Su o Sposta Voce di Testo Giù dal menu a comparsa.

   Il testo viene spostato su o giù di una riga.

Per spostare una stringa di testo su un’area specifica:

1. Selezionare il numero di riga della stringa di testo che si desidera spostare.
2. Scegliere Sposta Voce di Testo Su: dal menu a comparsa.

   Si apre una finestra di dialogo sollecitando di immettere il numero di riga dove si vuole spostare il testo. La finestra di dialogo mostra la gamma dei numeri di riga prima e dopo il testo selezionato.
3. Nella casella Numero Riga, digitare un numero.

   Il testo selezionato viene spostato su un’area specifica e le righe rimanenti vengono rinumerate.

Copiare Testo in Oggetti

Il testo memorizzato nell’Editor di Testo può essere copiato su:

- oggetti
- oggetti messaggio a sola stampa
- messaggi allarme

Lo stesso testo può essere riusato più volte in un’applicazione. Viene memorizzata solo una copia del testo a prescindere dal numero dei collegamenti.

Si può accedere all’Editor di Testo da:

- La barra di Formato mentre in modo del Testo Interno
- La scheda Allarmi del Modifica Allarmi
- La scheda Stato di un oggetto a stati multipli o dalla finestra di dialogo degli oggetti ad elenco

Per copiare testo in un oggetto dal modo Testo Interno:

1. Selezionare l’oggetto in cui si vuole copiare il testo.

2. Fare clic sullo strumento Testo Interno della barra strumenti.

   Oppure scegliere Testo Interno dal menu Formato.

3. Per oggetti a stati multipli, selezionare lo stato in cui si vuole copiare il testo.

4. Fare clic sullo strumento Utilizza Testo Esistente della barra Formato.

   Oppure scegliere Utilizza Testo Esistente dal menu Modifica.

   La finestra di dialogo Utilizza Testo Esistente si apre nel modo Sola Lettura.
5. Dalla finestra di dialogo, selezionare il numero di riga del testo da copiare.

   Utilizzare le opzioni Ordina Per o Filtra per localizzare il testo.
6. Fare clic sul pulsante Applica.

   Il testo dell’oggetto viene sostituito con il testo selezionato e la finestra di dialogo Utilizza Testo Esistente si chiude.

Per copiare il testo dalla scheda Stato della finestra di dialogo di un oggetto:

1. Selezionare l’oggetto in cui si vuole copiare il testo.
2. Fare doppio clic sull’oggetto.
3. Selezionare la scheda Stato.
4. Selezionare il numero di riga del testo che si vuole sostituire con testo nel Text Editor.
5. Scegliere Utilizza Testo Esistente dal menu a comparsa.

   La finestra di dialogo Utilizza Testo Esistente si apre nel modo Sola Lettura.
6. Dalla finestra di dialogo, selezionare il numero di riga del testo che si vuole copiare.

   Usare le opzioni Ordina Per o Filtra per localizzare il testo.
7. Fare clic sul pulsante Applica e poi sul pulsante Chiudi.

   L’ID di Testo ed i campi Testo vengono aggiornati con i dati dal testo copiato e la finestra di dialogo Utilizza Testo Esistente si chiude.
8. Fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo dell’oggetto.

Per copiare testo dalla scheda Allarmi (finestra di dialogo Impostazione Allarmi):

1. Scegliere Impostazione Allarmi dal menu Applicazione.
2. Selezionare la scheda Allarmi.
3. Selezionare il numero di riga del testo che si vuole sostituire con testo nel Text Editor.
4. Scegliere Utilizza Testo Esistente dal menu a comparsa.

   La finestra di dialogo Utilizza Testo Esistente si apre nel modo Sola Lettura.
5. Dalla finestra di dialogo, selezionare il numero di riga del testo da copiare.
6. Fare clic sul pulsante Applica e chiudere il pulsante Chiudi.

   L’ID di Testo e di campi Testo vengono aggiornati con i dati dal testo copiato e la finestra di dialogo Utilizza Testo Esistente si chiude.
7. Fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo Impostazione Allarmi.

Lavorare con i Tag

Obiettivi del Capitolo

Questo capitolo mostra come immettere l'informazione di tag per un progetto applicativo usando il Tag Editor. Contiene i seguenti paragrafi:

Usare il Tag Editor

Le informazioni di tag possono essere immesse in uno qualsiasi dei due modi seguenti:

Visualizza Tabella (Visualizza Forma)

Immettere contemporaneamente parecchi tag in una tabella che contiene una barra propria degli strumenti e colonne per gli attributi dei tag. Questo viene denominato Visualizza Sommario.

Visualizza Modulo (Visualizza Sommario)

Immettere un singolo tag da una finestra di dialogo nel PanelBuilder, oppure cambiare da visualizza tabella a visualizza modulo.

Aprire il Tag Editor

Per aprire visualizzazione tabella del Tag Editor:
Scegliere Tag Editor dal menu Applicazione.

Visualizza Tabella (Sommario)

Per aprire visualizza forma:

- Da visualizza tabella, scegliere Forma dal menu Visualizza.
- Dalla finestra di dialogo di PanelBuilder, immettere o selezionare un nome di tag e selezionare il pulsante Modifica Tag.

Visualizza Forma

Certi campi appaiono o scompaiono a seconda del tipo di dati del tag creati nella visualizzazione modulo. Per esempio, se il tipo dei dati è in Bit, lo Scalaggio e i campi Limiti Ingresso Dati non sono visualizzati.

Se i dati vengono immessi nella visualizzazione modulo, non appariranno nella visualizzazione tabella fino a che non si sceglie Refresh dal menu Finestra.

Navigazione attraverso il Tag Editor

Per spostarsi tra campi in visualizza forma o visualizza tabella:

- Spostare il puntatore del mouse al campo e fare clic sul pulsante sinistro.
- Oppure premere TAB per spostarsi in avanti tra i campi e SHIFT+TAB per spostarsi indietro.

Per cambiare da visualizza tabella a visualizza forma:

- Fare clic sullo strumento formato della barra strumenti.
- Oppure scegliere Formato dal menu Visualizza.
- Oppure scegliere Modifica Formato dal menu Strumenti.

Per cambiare da visualizza modulo a visualizza tabella:

- Fare clic sul pulsante Tag Editor in visualizza formato del tag.
- Oppure scegliere Sommario dal menu Visualizza.
- Oppure scegliere Modifica Elenco dal menu Strumenti.

Nota: Se i dati vengono immessi nella visualizzazione del formato, non appariranno nella visualizzazione tabella quando si cambiano le visualizzazioni. Scegliere Refresh dal menu Finestra per visualizzare i nuovi dati.

Per uscire dal Tag Editor:

Fare doppio clic sulla casella del menu Controllo in alto a sinistra della finestra.

- Oppure in visualizza sommario, scegliere Uscita dal menu progetto.
- Oppure in visualizza formato, fare clic su OK o sul pulsante Annulla.

Validare Indirizzi Tag

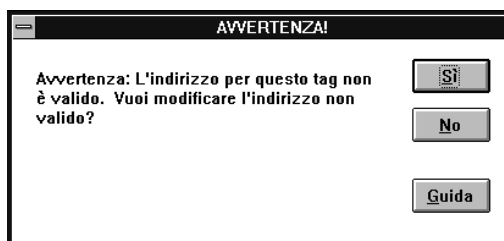
Solo Visualizzazione Tabella

Attivare la validazione indirizzo prima di immettere o modificare i tag. Sono validati solo quei tag immessi o modificati dopo la selezione dell'opzione. Gli indirizzi dei tag esistenti non vengono validati.

Per attivare la validazione degli indirizzi:

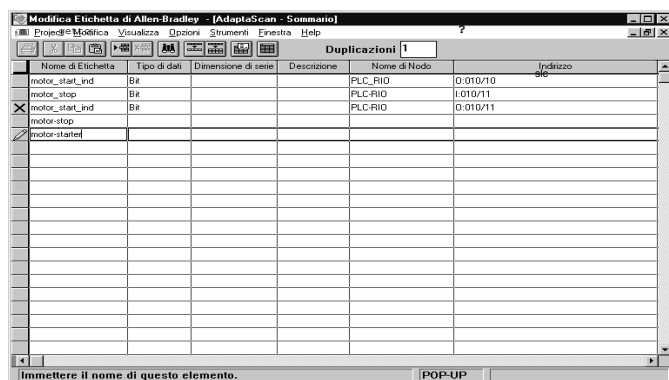
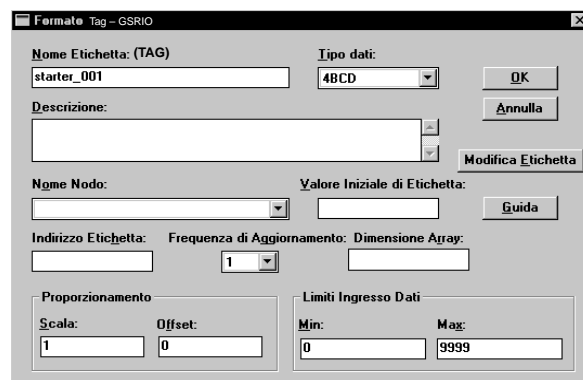
Scegliere Validazione Indirizzo dal menu Opzioni. Un segno di spunta accanto alla voce del menu indica che l'opzione è stata attivata.

Nota: La validazione indirizzo è sempre attivata nella visualizzazione modulo.

Il Tag Editor valida ciascun indirizzo rispetto al tipo di dispositivo specificato nel campo Nome Nodo. Se l'indirizzo non è valido, il Tag Editor visualizza il seguente messaggio di avvertenza:

Fare clic:	Per:
Sì	Ritornare al'indirizzo non valido in visualizza tabella.
No	Salvare il tag nel database con l'indirizzo non valido.

Per informazioni sugli indirizzi validi per un tipo specifico di controllore, consultare il manuale per utente di tale controllore.

Nota: Se si seleziona il tipo di dati IEEE Mobile per un tag e si immette un indirizzo non corretto (e.g., S2:4), il tag editor non valida l'errore. Sarà necessario copiare i dati a virgola mobile in un file a numero intero prima di scaricare l'applicazione sul terminale.

Definire i Tag

Visualizzazione sommario

Visualizzazione formato

Per spostarsi su un campo specifico della Visualizzazione Formato, premere il tasto ALT e digitare la lettera sottolineata nel nome campo.

Campo	Descrizione	Caratteri validi	Note
Nome Tag ①②	Il nome del tag	Massimo caratteri = 32 • A – Z, a – z, 0 – 9 • linea (–), sottolinea (_), percentuale (%)	• se si digita un carattere non valido, il Tag Editor emette un suono e non lo visualizza • il nome tag deve essere unico nel progetto • non può iniziare con 0 – 9, linea (–), o percentuale (%) • i nomi tag non distinguono tra maiuscolo/minuscolo • non usare spazi, tabulazioni, ritorno a capo, caratteri non stampabili
Tipo Dati	Il formato dei dati per il tag	Selezionare uno dei seguenti: • bit • 4BCD • numero intero senza segno • numero intero con segno • IEEE Mobile • vettore bit • vettore caratteri	• il tipo dei dati deve essere compatibile al formato dei dati selezionato nella finestra di dialogo dell'oggetto. **Finestra Oggetti** — Scrivi: Singolo Bit; Valore; Formato Dati: Intero senza segno, Intero senza segno, Intero con segno, 4-BCD, Esadecimale **Tag Editor** — Tipo di dati: Numero intero; Bit, 4BCD, Numero intero s, Numero intero Metodi alternativi: Digitare la prima lettera del tipo dei dati. Per esempio, digitare b per il tipo di dati bit. Usare il tasto TAB per spostarsi sul campo Tipo Dati e premere ALT+↓ per visualizzare l'elenco dei formati disponibili.
Dimensione Vettore	La dimensione del vettore	Massimo caratteri = 16 • Vettore Bit da 1 a 16 • Il Vettore Caratteri dipende dal protocollo	• la dimensione di vettore deve essere un numero intero. • non usare spazi, tabulazioni, ritorno a capo, caratteri non stampabili
Descrizione	La descrizione del tag	Massimo caratteri = 255 • qualsiasi stampabile	• non usare tabulazioni, ritorno a capo, caratteri non stampabili • si può digitare l'informazione in questo campo, o usare l'editor di descrizione: • Posizionare il cursore nel campo di descrizione. • Fare clic sul pulsante destro del mouse. • Scegliere Editor dal menu. • Finito di digitare/modificare la descrizione, fare clic su OK.

Campo	Descrizione	Caratteri validi	Note
Nome Nodo ①②	Il nodo con cui si vuole associare il tag	Massimo caratteri = 32 • A – Z, a – z, 0 – 9 • linea (–), sottolinea (_), percentuale (%)	• se si digita un carattere non valido, il Tag Editor emette un segnale e non lo visualizza • il nome nodo non può essere uguale al nome del tag o del terminale • il nome del nodo deve corrispondere a quello del controllore immesso nella finestra di dialogo Impostazione Comunicazione (Impostazione Terminale) • il nome nodo non può iniziare con 0 – 9, linea, o percentuale • i nomi di nodo non distinguono tra maiuscolo/minuscolo • non usare spazi, tabulazioni, ritorno a capo, caratteri non stampabili
Indirizzo①②	Indirizzo tabella dei dati nel processore per il tag	Massimo caratteri = 32 Per avere ulteriori informazioni sugli indirizzi validi consultare il manuale per utente del processore.	• non usare spazi, tabulazioni, ritorno a capo, caratteri non stampabili
Valore iniziale	Valore iniziale per tag attuale in unità di ingegnerizzazione	Massimo caratteri = 24 • 0 – 9 • e, E, +, – e punto • se il tipo dei dati è in bit, immettere 0 o 1	• non usare spazi, tabulazioni, ritorno a capo, caratteri non stampabili • la precisione massima è di 6 spazi a destra del punto decimale per i valori non a virgola mobile • se presente, un segno (+ o –) per il numero deve essere per primo (+ è il valore predefinito) • se presente, un segno per l'esponente deve immediatamente seguire la e o la E • fornisce un valore predefinito solo per oggetti ad ingresso numerico • nessun ingresso = valore predefinito di 0
Frequenza Aggiornamento	Velocità in cui si vuole che il terminale ottenga i dati	• da 1 a – 9 dove 1 è la frequenza più veloce di aggiornamento	non applicabile al remote I/O Metodi alternativi: Immettere la frequenza aggiornamento, da 1 a 9. Usare il tasto TAB per spostarsi sul campo Frequenza Aggiornamento e premere ALT+↓ per visualizzare l'elenco dei formati disponibili .
Scalaggio ③ Scala: 'm' in y = mx + b Offset: 'b' in y = mx + b	I valori che si usano per convertire il numero intero del processore del tag attuale ('x') ad unità di ingegnerizzazione ('y')	Massimo caratteri = 12 • 0 – 9 • e, E, +, – e punto	• non usare spazi, tabulazioni, ritorno a capo, caratteri non stampabili • la precisione massima per la scala è di 6 spazi a destra del punto decimale • la precisione massima per l'offset è di 6 spazi a destra del punto decimale • se presente, un segno (+ o –) per il numero deve essere per primo (+ è il valore predefinito) • se presente, un segno per l'esponente deve seguire immediatamente la e o la E
Limiti ingressso Dati③ Minimo Massimo	I valori minimi e massimi che possono essere assegnati al tag	Massimo caratteri = 12 • 0 – 9 • e, E, +, – e punto	• non usare spazi, tabulazioni, ritorno a capo, caratteri non stampabili • la precisione massima è di 6 spazi a destra del punto decimale • se presente, un segno (+ o –) per il numero deve essere per primo (+ è il segno predefinito) • se presente, un segno per l'esponente deve seguire immediatamente la e o la E

① Campi requisiti per Visualizza Sommario
② Campi requisiti per Visualizza Formato
③ Questi campi appaiono solo quando il tipo dei dati è di 4BCD, numero intero con segno, numero intero senza segno, IEEE Mobile.

Salvare i Tag

Visualizza Formato

Per salvare una definizione di tag in visualizza formato:

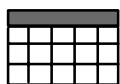
- Fare clic su OK.
- Oppure premere INVIO.
- Oppure premere il pulsante Tag Editor

Per chiudere il modulo senza salvare, fare clic sul pulsante Annulla.

Visualizza Tabella

Per salvare una definizione di tag in visualizza tabella:

- Premere INVIO alla fine della riga.
- Oppure spostare il cursore su una riga differente (esistente).
- Oppure fare doppio clic nella Colonna Stato per tale tag.
- Oppure usare la barra di scorrimento oppure i tasti PaginaSu o PaginaGiù per spostarsi su riga differente.
- Oppure cambiare su visualizza modulo.

Visualizzare i Tag

Solo Visualizza Tabella

Per visualizzare:	Procedere in questo modo:
tutti i tag nel progetto	scegliere Sommario dal menu Visualizza.
solo i tipi di dati 4BCD, numero intero con o senza segno, o vettore di parole	scegliere numero intero/BCD/ dal menu Visualizza
un’altra copia della visualizzazione attuale	fare clic oppure scegliere Nuovo dal menu Finestra.

Inserire ed eliminare i Tag

Modifica
TagliaCtrl+X
Copia Ctrl+C
Incolla Ctrl+V
Elimina
Inserisci
Trova...
Duplica Una Volta
Duplica Più Volte

Per selezionare una riga, usare il pulsante sinistro del mouse per far clic sulla Colonna stato per tale riga.

Per:	Fare questo:
inserire un tag	fare clic oppure scegliere Inserisci dal menu Modifica.
eliminare un tag	fare clic oppure scegliere Elimina dal menu Modifica. Il tag è eliminato dal progetto attuale e non può essere recuperato.
tagliare un tag	fare clic oppure scegliere Taglia dal menu Modifica. Il tag è eliminato dal progetto attuale ma può essere recuperato con il comando Incolla.

Copiare i Tag

Solo Visualizza Tabella

Molti tag in visualizza tabella hanno lo stesso tipo di dati, nome di nodo, o altri attributi. I tag possono essere selezionati, copiati, ed incollati con tutti i loro campi, campi individuali possono anche essere copiati.

Dal momento che i tag o i loro campi vengono copiati negli appunti di Microsoft Windows, possono essere incollati in un'altra applicazione, anche un'applicazione in un altro progetto.

Quando un tag è copiato, il nome del nuovo tag è uguale a quello dell'originale in visualizza tabella del Tag Editor. Una X appare nella colonna Stato per la riga del nuovo tag fino a che non si cambia il nome.

Per:	Seguire questo procedimento:
selezionare un campo	usare il pulsante sinistro del mouse e fare clic nel campo.
selezionare una singola riga	usare il pulsante sinistro del mouse e fare clic nella colonna Stato di tale riga.
selezionare più di una riga contigua	usare il pulsante sinistro del mouse, fare clic nella colonna Stato e trascinare il mouse giù nella colonna o tener premuto il tasto MAIUSC e premere PAGINA GIÙ o PAGINA SU .
selezionare più di una riga non contigua	usare il pulsante sinistro del mouse e fare clic nella colonna Stato per la prima riga. Premere PAGINA GIÙ o PAGINA SU. Premere e tener premuto il tasto CTRL e fare clic sulla colonna Stato delle altre righe da selezionare.

Per copiare ed incollare informazioni di tag:

1. Selezionare il campo o riga da copiare.

2. Fare clic sullo strumento Copia della barra strumenti oppure scegliere Copia dal menu Modifica.
3. Spostare il cursore sulla nuova posizione.

4. Fare clic sullo strumento Incolla della barra strumenti o scegliere Incolla Riga o Incolla Campo dal menu Modifica.

Se la riga era stata copiata o incollata, verrà inserita sopra la riga attuale.

Se il campo era stato copiato o incollato, sostituirà il contenuto del campo nella riga attuale. Si raccomanda di stare attenti ad incollarlo in un campo nella stessa colonna.

Per copiare tag su un'altra applicazione:

1. Copiare il (i) tag ed uscire dal Tag Editor.
2. Aprire l'applicazione di destinazione nello stesso od un altro progetto.
3. Aprire il visualizza tabella del Tag Editor ed incollarne i tag.

Duplicare i Tags

Solo Visualizza Tabella

Usare questa opzione quando certi tag hanno attributi simili ma sono assegnati a variabili differenti nell'applicazione. Creare un tag e duplicarlo quante volte è necessario. Cambiare quindi il nome e l'indirizzo di ciascun tag in modo che corrisponda alla variabile a cui è stato assegnato.

Per duplicare un tag una volta:

1. Selezionare il nome del tag da duplicare.

2. Fare clic sullo strumento Duplica Una Volta della barra strumenti oppure scegliere Duplica Una Volta dal menu Modifica.

Il Tag Editor duplica la riga e la posiziona dopo la riga attuale. Il nome del tag è incrementato secondo le opzioni specificate nel dialogo Duplicazione nel menu Opzioni.

Per duplicare più di un tag:

1. Selezionare il nome del tag da duplicare.
2. Fare clic sullo strumento Duplica Diversi della barra strumenti o scegliere Duplica Diversi dal menu Modifica.

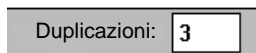
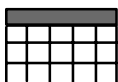
Il Tag Editor duplica la riga attuale ed incrementa i nomi del tag secondo le opzioni specificate nella finestra di dialogo Duplicazione nel menu Opzioni.

Per impostare il numero delle duplicazioni:

1. Scegliere Duplicazione dal menu Opzioni.

2. Selezionare la casella di spunta Incrementare Nome per specificare se distinguere o no i nomi dei tag duplicati aggiungendo un numero al nome. Il valore predefinito è di aggiungere un numero.
3. Selezionare un separatore dalla casella ad elenco Separatore da usare tra il nome e il numero dei tag duplicati.
4. Selezionare un numero (da 1 a 4) dalla casella ad elenco Numero di Cifre per specificare il numero dei caratteri alla destra del separatore.

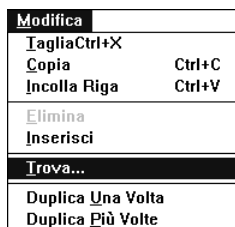
5. Evidenziare il valore nella casella del testo Numero di Duplicazioni e digitare un numero.

   Il numero di duplicazioni è visualizzato anche nella casella del testo Duplicazioni della barra strumenti. Il valore può essere evidenziato e cambiato senza entrare nella finestra di dialogo Duplicazione.

Localizzare i Tag

Solo Visualizza Tabella

Usare questo strumento o comando per localizzare qualsiasi tag nel Tag Editor tramite nome. Gli altri attributi non possono essere usati nella finestra di dialogo Trova.

Importante: Se la Visualizzazione attiva è Numero Intero/BCD, il comando Trova non potrà localizzare tag con indirizzi a bit.

Per trovare un tag:

1. Fare clic sullo strumento Trova della barra strumenti o scegliere Trova dal menu Modifica.

2. Nella casella Nome Tag, digitare il nome del tag da trovare e premere INVIO.

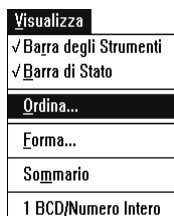
   Il comando Trova localizza tutti i nomi dei tag che contengono i caratteri digitati (non importa se maiuscolo/minuscolo). Per esempio, se si immette la parola switch, il comando Trova localizza: switch, Switch, SWITCH, Switch_5, Limit_switch, LimitSwitch, ecc.

3. Fare clic sul pulsante appropriato per spostarsi tra le ricorrenze del nome del tag.

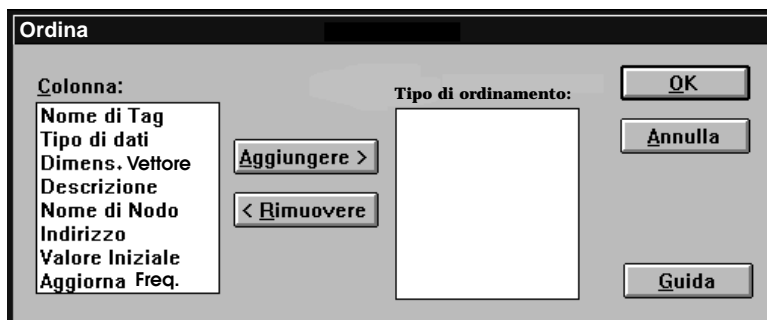
Fare clic:	Per:
Primo	Spostarsi alla prima ricorrenza della visualizzazione attuale.
Precedente	Spostarsi alla ricorrenza precedente.
Successivo	Spostarsi alla ricorrenza successiva.
Ultimo	Spostarsi all'ultima ricorrenza nella visualizzazione attuale.

4. Al termine, fare clic sul pulsante Annulla o premere ESC (Esci).

Ordinare i Tag

Solo Visualizza Tabella

I tag possono essere organizzati su qualsiasi campo o su qualsiasi numero di campo nell'ordine selezionato dall'utente. I tag ordinati vengono riorganizzati nella tabella per semplificare la modifica dei tag simili.

Per ordinare i tag:

1. Scegliere Ordina dal menu Visualizza.

2. Nella Colonna, selezionare il campo (i) da ordinare.
   - Fare doppio clic su un nome di campo nella casella Colonna.
   - Oppure evidenziare un campo e selezionare Aggiungi.

   Il Tag Editor sposta il nome del campo alla casella Tipo di Ordinamento. Si può specificare qualsiasi numero di campo nell'ordine. Il valore predefinito (nessun campo nella casella Tipo di Ordinamento) è quello di ordinare per Nome del Tag.
3. Quando sono stati immessi tutti i campi per l'ordinamento, fare clic su OK.

Il Tag Editor ordina e visualizza i tag nel visualizza tabella.

I campi vengono ordinati nell'ordine in cui sono stati aggiunti alla casella Tipo di Ordinamento.

Per cambiare l'ordine di ordinamento:

1. Evidenziare un campo o campi nella casella Tipo di Ordinamento.
2. Selezionare Rimuovere per eliminarli.
3. Evidenziare un campo o più campi nella casella Colonna.
4. Selezionare Aggiungere per aggiungerli alla fine dell'elenco Tipo di Ordinamento.

   Oppure selezionare Annulla e ricominciare.

Stampare i Tag

Solo Visualizza Tabella

I Tag possono essere stampati se il computer è connesso ad una stampante e se sono stati installati i driver corretti. Consultare il manuale della stampante e quello di Windows. Accertarsi che la stampante sia connessa e online.

Importante: Il comando Stampa non è attivo se si sta modificando una riga (questo è indicato da una matita nella colonna Stato). Selezionare una riga differente (così si memorizza quella modificata) prima di scegliere il comando Stampa.

Per stampare i tag:

1. Fare clic sullo strumento Stampa della casella strumenti o scegliere Stampa dal menu Progetto.

Nome della stampante attuale che sarà usata. Vedere la sezione successiva per selezionare una stampante differente. Questo campo viene reimpostato alla stampante predefinita ogni volta che si stampa.

Apre finestra di dialogo Impostazione Stampa

Apre finestra di dialogo Impostazione Pagina

Nota: Viene visualizzato il nome della stampante attuale. Per cambiare stampante, vedere la sezione successiva.

2. In Stampa Che Cosa, specificare se si vuole stampare Tutte Le Righe nella visualizzazione del tag attuale o solo quelle selezionate.

   Se si selezionano righe specifiche, vedere pagina 19–8 per ulteriori dettagli su come selezionare righe contigue o non contigue.

3. Selezionare la casella Stampa Pagina Di Copertina per stampare la pagina di copertina. La pagina di copertina include il prodotto, (Tag Editor di Allen-Bradley), il progetto e il nome, la data, e l'ora della visualizzazione.

4. Fare clic su OK.

Dettagli sulla Stampa

- La larghezza di colonna della stampa emessa è basata sulla larghezza di colonna nel Tag Editor.
- Il Tag Editor stampa le colonne che entrano nella larghezza della pagina (meno i margini); le colonne che non entrano sono stampate nella pagina successiva. Il Tag Editor non stampa una colonna se è larga meno di un carattere.
- Se tutta l'altezza di una riga non entra nella pagina, la riga viene stampata nella pagina successiva (ciascuna riga è alta solo una linea di testo).

Impostare la Stampante

Per impostare la stampante:

1. Fare clic sul pulsante Impostazione Stampante dalla finestra di dialogo Stampa.

   Si apre la finestra di dialogo Impostazione Stampa di Microsoft. Le immissioni della finestra di dialogo sono basate sul sistema di configurazione e sulle opzioni di installazione.

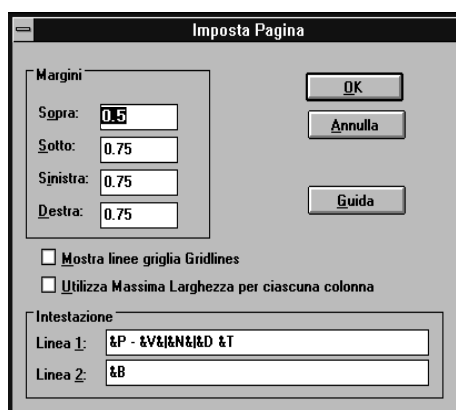
2. Selezionare la stampante e determinare le impostazioni.

Importante: Consultare il manuale per utente di Microsoft Windows per accertarsi che le impostazioni siano corrette per la stampante.

3. Fare clic sul pulsante Opzioni per aprire una finestra di dialogo e selezionare le opzioni che sono specifiche alla stampante selezionata.
4. Fare clic su OK della finestra di dialogo Stampa.

Impostare la pagina

Per impostare la pagina:

1. Fare clic sul pulsante Impostazione Pagina dalla finestra di dialogo Stampa oppure scegliere Impostazione Pagina dal menu Progetto.

2. In Margini, specificare i margini della pagina (Sopra, Sotto, Sinistra, Destra). Immettere un numero per ciascun margine. Le dimensioni sono date in centimetri.

Stampare i Tag

3. Selezionare la casella Mostra Linee Griglia per mostrare le linee di griglia nella copia stampata.
4. Selezionare Usa Massima Larghezza per casella Ciascuna Colonna per utilizzare la massima larghezza per ciascun campo.

   Azzerare la casella se si vuole che la stampa emessa sia basata sulla dimensione delle colonne dello schermo. Il numero dei caratteri in una colonna sullo schermo può essere differente dalla stampa emessa a seconda dei caratteri disponibili.
5. Immettere la Linea 1 e la Linea 2 dell'Intestazione. Ciascuna linea supporta fino a 255 caratteri. Usare l'informazione qui sotto per immettere il testo.
6. Fare clic su OK per ritornare alla finestra di dialogo Stampa.

Immettere Informazioni di Intestazione

Per immettere testo di intestazione:	Per esempio:
digitare testo (questo testo viene stampato com'è)	se si vuole stampare questo: `Questa è l'intestazione.` digitare `Questa è l'intestazione`
digitare una delle seguenti sequenze di caratteri:①② &D = data attuale ③ &N = numero di pagina &O = ora attuale ③ &V = visualizzazione nome &P = nome del progetto &B = spazio (usare per stampare linea vuota) &A = nome del prodotto (Tag Editor di Allen-Bradley)	se si vuole stampare questo: `2/2/95 Progetto 1` digitare `&D &P` se si vuole stampare una linea vuota, digitare `&B`. Se si vuole stampare &, digitare &&. Se si immette una sequenza di caratteri che non è definita, sarà stampata così comè. Per esempio, se si immette &Z, sarà stampato &Z.

① Le sequenze di caratteri non distinguono tra maiuscolo/minuscolo.

② Se il testo allargato è più lungo di 255 caratteri, la stampa emessa può sembrare distorta o tagliata.

③ Questi valori sono basati sulle impostazioni del Pannello di Controllo. vedere il manuale di Microsoft Windows per avere ulteriori informazioni.

Allineare l'Informazione di Intestazione

Per:	Digitare:	Per esempio:
testo giustificato a sinistra	testo o sequenza di caratteri (l'informazione di intestazione è giustificata a sinistra per default)	Se si vuole stampare questo: `Progetto 1   2      2/3/95` digitare `&P&|&N&|&D` il testo dopo questa sequenza di caratteri è centrato il testo dopo questa seconda sequenza di caratteri è giustificato a destra
testo al centro	&| prima del testo o della sequenza di caratteri	
testo giustificato a destra	un secondo &| prima del testo o della sequenza dei caratteri.	

Se l'allineamento è specificato in parte della linea di intestazione, accertarsi di non sovrapporre il testo. Per esempio, se il testo allineato a sinistra arriva fino al centro della pagina, si sovrapporrà al testo al centro.

Usare gli strumenti

Solo Visualizza Tabella

Strumenti
Modifica Elenco
Modifica Formato
Importa
Esporta

Se si seleziona la colonna Stato o la colonna Nome Tag per un tag specifico, il menu Strumenti darà un elenco degli strumenti disponibili. Selezionare gli strumenti necessari dall’elenco.

In alcuni casi, l’elenco Strumenti può dipendere anche dal tipo di software installato sul computer. Ad esempio:

- Il Modifica Elenco è uguale al comando Sommario sul menu Visualizza. Riporta un nuovo visualizza tabella del Tag Editor.
- Il Modifica Formato è uguale al comando Modulo sul menu Visualizza. Riporta la finestra di dialogo Modulo Tag per il tag selezionato.
- Importa e Esporta fa accedere alle Utilità Importa/Esporta Tag.

Utilità Importa/Esporta Tag

L’utilità Importa/Esporta Tag copia le informazioni dei tag SLC e PLC-5 da un formato file supportato ad un progetto e viceversa. I formati file ASCII supportati sono:

Questo formato file:	È:
Software di Programmazione Avanzato (APS)	il file di documentazione ASCII prodotto dall’utilità APSIE. Questo formato file è solo per il processore SLC. Per avere ulteriori informazioni, consultare il manuale per Utente Utilità Importazione/Esportazione, pubblicazione 1747-6.7.
Software serie Interfaccia avanzata (AI)	la versione serie WINtelligent del formato CSV.
Valori separati da virgole (CSV)	il formato dei valori separati da virgole utilizzato da pacchetti software come Excel. Per avere ulteriori informazioni, consultare il manuale per utente del software in uso.

Importante: La funzione Importa non importa file creati senza parole chiave o file creati con annotazioni.

Importare i Tag

Per importare i tag:

1. Scegliere Importa dal menu Strumenti.

2. Selezionare un Formato di Ingresso (APS ASCII, AI, o CSV).

   Quando si importa da un formato APS ASCII, la funzione Importa traduce automaticamente caratteri speciali nei commenti di indirizzo (AC) usati dal software APS in questo modo:

   - la barra rovesciata (\) viene cambiata in ritorno carrello (<cr>)
   - le doppie virgolette (“”) sono cambiate in singole (”)
   - la tilde prima di una barra rovesciata (~\) viene cambiata in barra rovesciata (\)

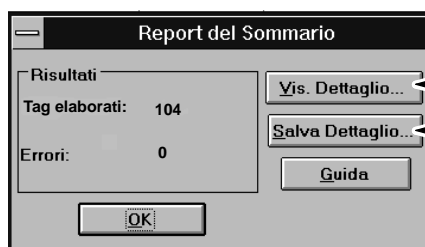
   Il software AI non aggiunge l’estensione .AI su un commento esportato o su un file simboli. Il PanelBuilder non riconosce un file AI senza l’estensione .AI.

3. Nella casella File, digitare un file sorgente o fare clic su Sfoglia per trovare un file sorgente.

4. In Destinazione, selezionare un progetto e il controllore usato dal progetto.

5. Fare clic su OK.

   La finestra del dialogo Lettura File Sorgente si apre seguito dalla finestra di dialogo Importazione Tag su Progetto durante l’importazione dei tag. Queste finestre di dialogo visualizzano la percentuale di completamento.

   Quando la funzione Importa ha finito di importare i tag, la finestra di dialogo Report Sommario si apre.

6. Fare clic su OK per ritornare su visualizza tabella.

Gestire Collisioni di Dati

Se due o più tag hanno lo stesso nome, si apre questa finestra di dialogo.

Importante: La funzione Importa non controlla se ci sono indirizzi duplicati, solo i nomi duplicati.

Fare clic su:	Per:
Scartare Tag	Ignorare tag contrastanti. I tag nel progetto rimangono e quelli contrastanti nel file di sorgente di ingresso vengono scartati.
Rinominare Tag	Rinominare i tag contrastanti. La funzione Importa aggiunge l'estensione seguente ai tag duplicati: _N.(dove il N. è 1, 2, o 3) La funzione Importa rinomina i nomi dei tag duplicati fino a 3 volte. Se in seguito si prova ad importare un tag con lo stesso nome, il tag importato viene scartato.
Aggiornare Tag	Aggiornare i tag nel progetto con i dati dai tag importati.
Abbandona	Uscire dalle Utilità Importa/Esporta e ritornare al Tag Editor.

Esportare Tag

Per esportare tag:

1. Scegliere Esporta dal menu Strumenti.

2. Selezionare un Formato di Uscita (APS ASCII, AI, o CSV).

- Quando si esporta su un file APS ASCII:
  - Se il nome del tag è più lungo di 10 caratteri, la funzione esporta tronca il nome.
  - Se la descrizione è più lunga di 50 caratteri, la funzione Esporta tronca la descrizione.
  - Se i caratteri speciali nella descrizione sono uguali a quelli usati da APS, la funzione Esporta li traduce:

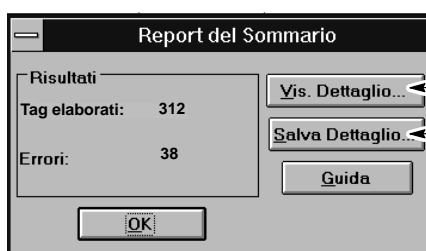
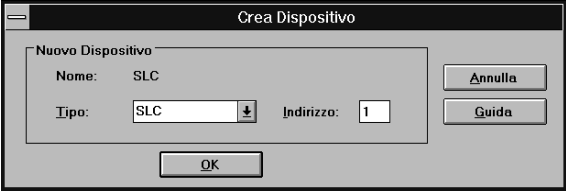
    da ritorno carrello (<cr>) a barra rovesciata (\)

    da virgolette (”) a doppie virgolette (“”)

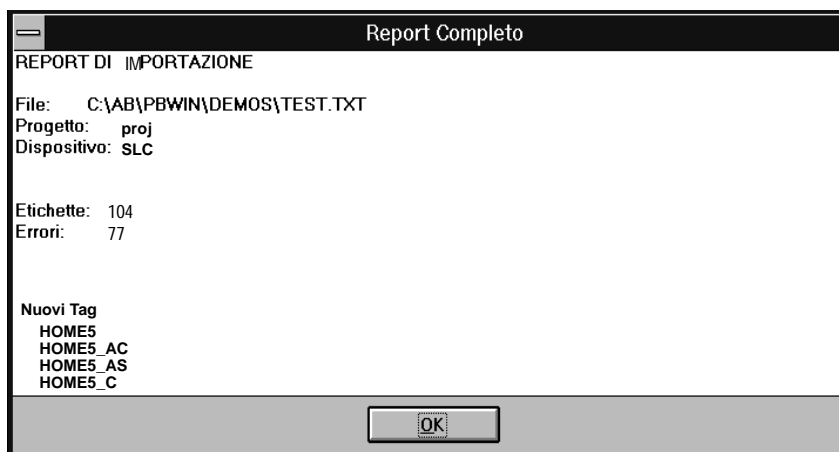
    barra rovesciata (\) a tilde e barra rovesciata (~\)
  - Se il nome del tag contiene altri caratteri speciali, la funzione Esporta li elimina.
- Quando si esporta su un file AI:
  - Se il nome del tag è più lungo di 15 caratteri, la funzione Esporta tronca il nome.
  - Se la descrizione è più lunga di 75 caratteri, la funzione Esporta tronca la descrizione.
- Quando si esporta su un file CSV:
  - Se il campo del commento (descrizione) contiene virgolette, ritorno carrello o virgole, la funzione Esporta posiziona le virgolette fuori del campo del commento.
  - Se il campo del commento contiene virgolette incorporate, la funziona Esporta le cambia a doppie virgolette (“”).

3. In Sorgente, selezionare un progetto ed il controllore associato con il progetto.
4. In Destinazione, digitare un file di destinazione nella casella File oppure fare clic su Sfoglia per cercare un file di destinazione.
5. Fare clic su OK.

   La finestra di dialogo Esportazione Tag dal Progetto si apre seguita dalla finestra di dialogo Scrittura File di Destinazione mentre sono esportati i tag. Queste finestre di dialogo visualizzano la percentuale di completamento.

   Quando la funzione Esporta ha finito di esportare i tag, la finestra di dialogo Report Sommario si apre.

6. Fare clic su OK per ritornare a visualizza tabella.

Esaminare i risultati di un Importa/Esporta

Per esaminare i risultati dettagliati di un importa o esporta, selezionare il pulsante Visualizza Report sulla finestra di dialogo Report Sommario. Per esempio, dopo aver importato un file e selezionando Visualizza Report, questa finestra appare con i risultati:

Interpretare Messaggi di Errore

Si ha questo errore:	Se:	Soluzione:
errore di dispositivo – il dispositivo non esiste	si richiede un dispositivo che non esiste	Fare clic su No per selezionare o immett. un altro dispositivo. Fare clic su Sì per creare il dispositivo. Si apre questa casella di dialogo. Crea Dispositivo Nuovo Dispositivo Nome: SLC Tipo: SLC Indirizzo: 1 Annulla Guida OK Selezionare il tipo di dispositivo, immettere l’indirizzo di dispositivo, e fare clic su OK.
errore di dispositivo – nessun dispositivo specificato	si dimentica di specificare un dispositivo	Fare clic su OK, quindi selezionare o immettere un dispositivo.
errore di dispositivo – il dispositivo non è un processore SLC	si seleziona un dispositivo che non è un processore SLC (se si sta importando un file APS ASCII)	Fare clic su OK e quindi selezionare un dispositivo SLC.
errore di analisi [1]	si prova ad importare uno dei seguenti: • un file corrotto • un file non supportato o un tipo di file diverso da quello selezionato • un file che è stato modificato manualmente con errori	Fare clic su OK per abbandonare l’utilità Importa/Esporta Tag. Scegliere di nuovo Importa dal menu Strumenti e selezionare un altro file oppure correggere quello non valido e riselezionarlo.
errore di file – il file non esiste [1]	si seleziona un file di sorgente che non esiste	Fare clic su OK. Selezionare un altro file di sorgente od annullare.
errore di file – il file già esiste [2]	si seleziona un file di destinazione che esiste	Fare clic su Sì per sostituire il file o su No per annullare l’operazione.
errore di progetto	se si immette un progetto che non esiste	Fare clic su OK. Selezionare un altro progetto o annullare.

[1] Solo Importa
[2] Solo Esporta

Capitolo **20**

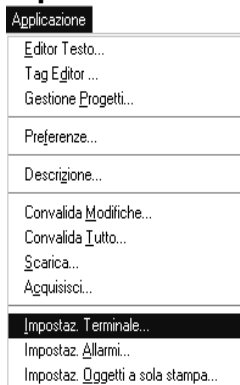
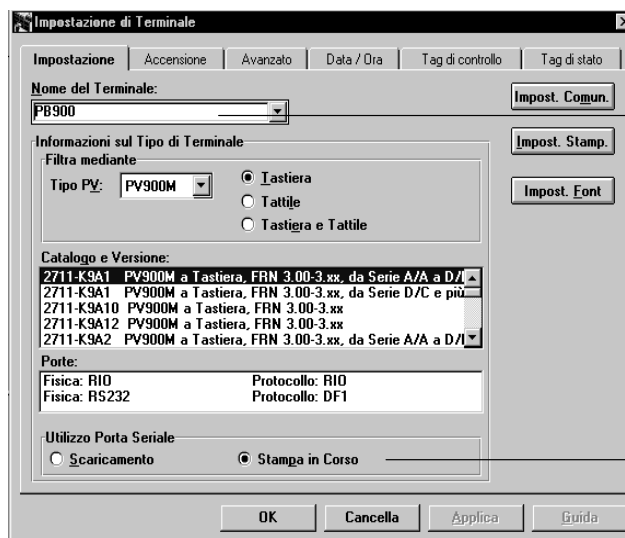
Impostazione del Terminale e della Comunicazione

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo descrive come impostare la comunicazione ed i parametri operativi per il terminale PanelView. Contiene i seguenti paragrafi:

Nota: Per avere ulteriori dettagli su come configurare le comunicazioni DeviceNet e ControlNet, consultare le seguenti pubblicazioni:

- *Comunicazioni DeviceNet per terminali PanelView* Pubblicazione 2711–6.0.4IT.
- *Comunicazioni ControlNet per terminali PanelView* Pubblicazione 2711–6.10IT.

Veduta d’insieme della Impostazione del terminale

Il comando Impostazione Terminale sul menu Applicazione apre la finestra di dialogo Impostazione Terminale. Questa finestra di dialogo definisce sia i parametri operativi che quelli di comunicazione per il funzionamento in esecuzione.

La finestra di dialogo Impostazione Terminale utilizza schede per organizzare le operazioni tramite funzione.

Selezionare questa scheda:	Per:
Impostaz.	• definire i parametri di comunicazione in esecuzione per il terminale ed il controllore (accessibile tramite pulsante Impostazione Com.) • cambiare il tipo di terminale di un dispositivo PanelView • specificare se usare porta seriale RS-232 del terminale per la stampa o lo scaricamento delle applicazioni • configurare i parametri di comunicazione e di stampa per quei terminali attrezzati con una porta per stampante RS-232 • abilitare il supporto font esterno (vedere capitolo 22)
Accensione Con	Definire i valori predefiniti di accensione del terminale includendo: • schermo applicativo di avvio • valori predefiniti (valori iniziali o di ultimo stato) da scrivere su controllore • lo schermo da visualizzare in riavvio (ultimo schermo utente visualizzato o lo schermo di avvio) • se acquisire l’applicazione dalla scheda di memoria • se usare le impostazioni di configurazione scaricate
Avanzato	Impostare altre opzioni di terminale includendo: • impostazioni di auto ripetizione per i tasti o celle tattili del terminale. • visualizzare opzioni • la lingua in cui si visualizzano i messaggi firmware del terminale. • l’impostazione del fuori tempo • l’impostazione dell’ora per condizionare il display di un terminale PV900 monocromatico o per smagnetizzare il display di un terminale PV1400 a colori.
Ora/Data	Specifica come l’ora e la data vengono visualizzate nel terminale.
Tag Controllo	Definire i tag per cambiamenti di schermo controllati da PLC/SLC e per i cambiamenti dell’ora/data.
Tag Stato	Definire i tag per i cambiamenti di schermo controllati da terminale PanelView e per cambiamenti dell’ora/data.

Definire Comunicazioni DH-485

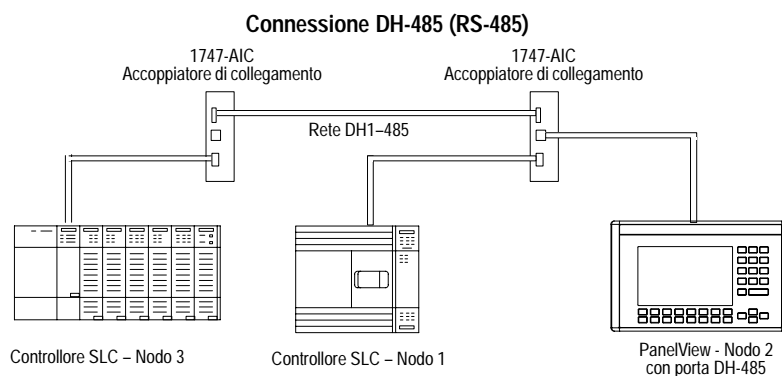
Questa sezione mostra come definire i parametri runtime per un terminale PanelView ed un controllore SLC che comunicherà su una rete DH-485.

Rete DH-485 utilizzando Connessione RS-485

Un terminale PanelView con una porta DH-485 è connesso ad un controllore SLC utilizzando una connessione multidrop o punto-a-punto. I parametri DH-485 saranno definiti per due dispositivi:

- Terminale PanelView DH-485
- Controllore SLC (o MicroLogix 1000)

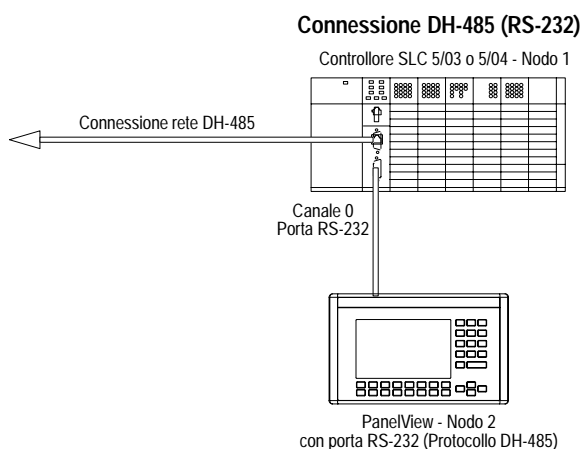
Connessione DH-485 (RS-485)

1747-AIC
Accoppiatore di collegamento
1747-AIC
Accoppiatore di collegamento
Rete DH1–485
Controllore SLC – Nodo 3
Controllore SLC – Nodo 1
PanelView - Nodo 2
con porta DH-485

Rete DH-485 utilizzando connessione RS-232

Un terminale PanelView con porta RS-232 è connesso alla porta del Canale 0 di un controllore SLC 5/03 o 5/04 consentendo una connessione DH-485 dedicata per dati ad alta priorità. I parametri DH-485 dovranno essere definiti per due dispositivi:

- Terminale PanelView RS-232 (DH-485)
- Controllore SLC 5/03 o 5/04

Connessione DH-485 (RS-232)

Controllore SLC 5/03 o 5/04 - Nodo 1
Connessione rete DH-485
Canale 0
Porta RS-232
PanelView - Nodo 2
con porta RS-232 (Protocollo DH-485)

Per configurare le comunicazioni DH-485:

1. Scegliere la scheda Impostazione dalla finestra di dialogo Impostazione Terminale.
2. Verificare il nome del terminale immesso nel campo Nome Terminale.

3. Fare clic sul pulsante Impostazione Com.

   La finestra di dialogo Impostazione Comunicazione mostra le impostazioni attuali DH-485 per il terminale PanelView ed il controllore SLC. Quando si apre questa finestra per la prima volta, si vedranno le impostazioni predefinite.

Il nome del terminale era stato definito quando era stata creata l’applicazione.

Finestra delle Comunicazioni DH-485

4. In Terminale, modificare i parametri per il terminale PanelView.

Usare:	Per:
Indirizzo Nodo	Specificare l’indirizzo univoco (da 0 a- 31) del terminale PanelView su rete DH-485. Il valore predefinito è 2.
Indirizzo Nodo Massimo	Specificare l’indirizzo del nodo più alto della rete. Il valore predefinito è 31. Un indirizzo di nodo massimo basso migliora la performance della rete.
Baud Rate	Specificare il baud rate della rete DH-485. Le opzioni sono 1200, 2400, 9600, 19.2K (valore predefinito).

5. In Nodi Rete, modificare i parametri di nodo del controllore.

   Per inserire un nodo, fare clic con il pulsante destro del mouse in qualsiasi campo e selezionare Inserire Nodo dal menu di scelta rapida. Fare clic su qualsiasi campo per modificarlo.

Usare:	Per:
Nome Nodo	Immettere un nome univoco per il controllore che comunicherà con il terminale PanelView sulla rete DH-485. • Se si immette un nuovo nome/indirizzo, viene aggiunto un dispositivo al progetto. • Se si seleziona il nome di un dispositivo esistente, l’indirizzo di nodo e il tipo di dispositivo appariranno automaticamente per quel dispositivo.
Indirizzo Nodo	Specificare l’indirizzo nodo (da 0 a 31) del controllore sulla rete DH-485. Il valore predefinito è 1.
Tipo	Selezionare il tipo di controllore.

   Per eliminare un nodo, fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare Elimina Nodo dal menu di scelta rapida. Da questo, si potranno ordinare diversi nodi per nome, indirizzo, tipo o solo nodi modificati.

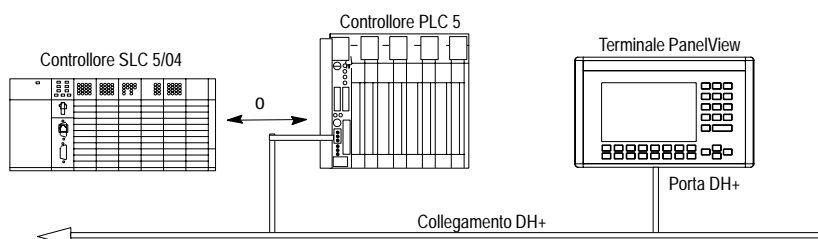
Per copiare, rinominare od eliminare dispositivi da un progetto. Vedere pagina 21–4.

6. Fare clic su OK per uscire e ritornare alla finestra di dialogo Impostazione Terminale.

Definire Comunicazioni DH+

Questo paragrafo descrive la definizione dei parametri del tempo di funzionamento per un terminale PanelView ed un controllore PLC o SLC 5/04 che comunicherà su un collegamento DH+.

I parametri saranno definiti per questi due dispositivi:

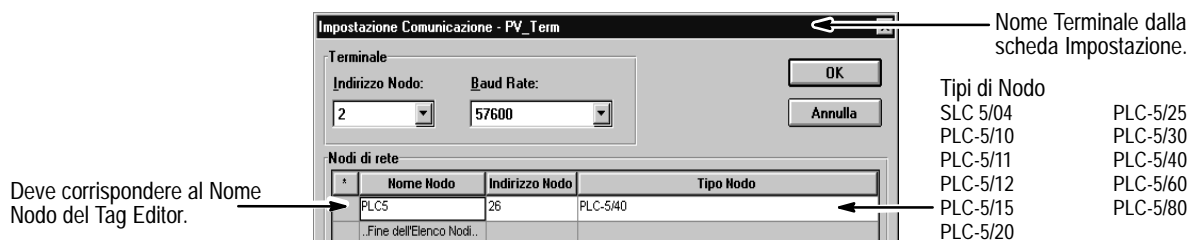
- Terminale PanelView DH+
- Controllore PLC 5 o SLC 5/04

L'indirizzamento per un'applicazione DH+ è simile alle applicazioni DH-485 con l'eccezione che il collegamento DH+ supporta 64 nodi (da 0 a 77 ottale); il collegamento DH-485 supporta 32 nodi. Il collegamento DH+ supporta baud rate più alti.

Per configurare le comunicazioni DH+:

1. Scegliere la scheda Impostazione dalla finestra di dialogo Impostazione Terminale.
2. Verificare il nome del terminale immesso nel campo Nome Terminale.

3. Fare clic sul pulsante Impostazione Com.

   La finestra di dialogo Impostazione Comunicazione mostra le impostazioni DH+ attuali per il terminale PanelView ed il controllore. Le impostazioni predefinite appariranno la prima volta che si apre questa finestra di dialogo.

Il nome del terminale viene definito quando si crea l'applicazione.

4. In Terminale modificare i seguenti parametri.

Utilizzare:	Per:
Indirizzo di Nodo	Selezionare il numero di stazione (da 0 a 77 ottale) del terminale PanelView su collegamento DH+.
Baud Rate	Selezionare il baud rate del collegamento DH+. I baud rate e le lunghezze massime di cavo per le velocità sono: 57.6K 3.048 m (10.000 piedi) 115.2K 1.524 m (5.000 piedi) 230.4K 762 m (2.500 piedi)

5. In Nodi di Rete, modificare i parametri di nodo del controllore.

   Per inserire un nodo di rete, fare clic con il pulsante destro del mouse nel Nome Nodo e selezionare Inserire Nodo dal menu. Fare clic su un campo per modificarlo.

Utilizzare:	Per:
Nome Nodo	Immettere un nome univoco per il controllore logico che comunicherà con il terminale PanelView su collegamento DH+.
Indirizzo di Nodo	Selezionare il numero di stazione (da 0 a 77 ottale) del controllore logico sul collegamento DH+.
Tipo di Nodo	Selezionare il tipo di controllore logico che comunicherà con il terminale PanelView.

   Per eliminare un nodo, fare clic con il pulsante destro del mouse su un campo di nodo e selezionare Elimina Nodo dal menu discelta rapida. Da questo, si potranno ordinare diversi nodi per nome, indirizzo, tipo o soli nodi modificati.

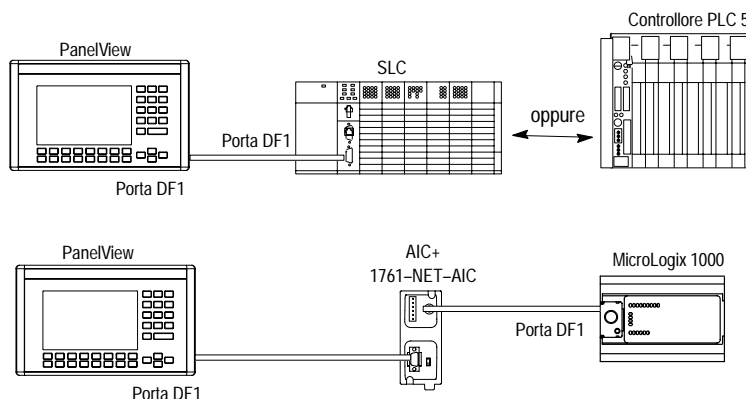
Per copiare, rinominare o eliminare dispositivi da un progetto, utilizzare il comando Gestione Progetti. Vedere pagina 21–4.

6. Fare clic su Applica per salvare le impostazioni di controllore.
7. Fare clic su OK per uscire e ritornare alla finestra di dialogo Impostazione Terminale.

Definire le comunicazioni DF1

Questa sezione mostra come definire i parametri operativi per un terminale PanelView ed un controllore che comunicherà utilizzando comunicazioni full duplex DF1 su un collegamento punto a punto o su una rete DF1.

Si dovranno definire i parametri per questi due dispositivi:

- Terminale PanelView DF1
- Controllore SLC, PLC o MicroLogix

Per configurare le comunicazioni DF1:

1. Scegliere la scheda Impostazione dalla finestra di dialogo Impostazione Terminale
2. Verificare il nome del terminale immesso nel campo Nome del terminale.

3. Fare clic sul pulsante Impostazione Comun.

   La finestra di dialogo Impostazione Comunicazioni mostra le impostazioni DF1 attuali per il terminale PanelView ed il controllore. La prima volta che si apre questa finestra di dialogo, le impostazioni predefinite potranno essere visualizzate.

Il nome del terminale viene definito quando si crea l’applicazione..

4. In Terminale, modificare i seguenti parametri.

Utilizzare:	Per:
Indirizzo nodo	Specificare l'indirizzo di nodo del terminale (da 0 a 254 decimale) per le comunicazioni di rete DF1. Per le comunicazioni di rete, fare clic sulla casella di spunta, Utilizza Rete. Per le comunicazioni punto a punto con moduli SLC, PLC, MicroLogix 1000 o 1761–NET DNI, si dovrà utilizzare l'indirizzo di nodo con il valore predefinito di 64.
Baud Rate (velocità di trasmissione)	Selezionare la velocità di trasmissione del terminale su collegamento DF1. La velocità di trasmissione deve corrispondere a quella del dispositivo di destinazione. Le velocità valide sono: 1200, 2400, 4800, 9600, 19200. Il valore predefinito è 9600.
Bit di parità/arresto	Selezionare la parità ed il numero di bit di arresto utilizzati dalla porta DF1 sul terminale. Il numero dei biti dei dati è sempre 8. La selezione fatta deve corrispondere alle impostazioni del dispositivo di destinazione. I controllori PLC consentono una parità di Pari o Nessuna. Per i controllori SLC, la parità è su Nessuna.
Rilevamento errori	Selezionare il tipo di rilevamento degli errori effettuato sui dati. Le opzioni sono CRC (Controllo Ridondanza Ciclica) e BCC (Block Check Character). Il valore predefinito è CRC.
Handshake	Specificare se l'handshake è utilizzato dalla porta DF1. Il valore predefinito è Off o nessun handshake. Se l'handshake è su On, sono abilitate le righe CTS e RTS.

5. In Nodi di Rete, modificare i parametri di nodo del controllore.

Per inserire un nodo di rete, fare clic con il pulsante destro nel campo Nome Nodo e selezionare Inserisci Nodo dal menu. Per modificarlo fare clic nel campo.

Utilizzare:	Per:
Nome Nodo	Immettere un nome univoco per il controllore logico che comunicherà con il terminale PanelView sul collegamento DF1.
Indirizzo Nodo	Selezionare l'indirizzo di nodo del controllore (da 0 a 254 decimale) sul collegamento DF1. Se non è certo che Pass-Through sia stato abilitato per SLC 5/04 o 5/05, assegnare il valore di 64 all'SLC 5/04 e 0 all'SLC 5/05.
Tipo di Nodo	Selezionare il tipo di controllore che comunicherà con il terminale PanelView .

Per eliminare un nodo, fare clic con il pulsante destro sul campo del nodo e selezionare Elimina Nodo dal menu "shortcut". Da questo menu, si possono organizzare diversi nodi con nome, indirizzo, tipo oppure solo i nodi modificati.

Per copiare, rinominare o eliminare dispositivi da un progetto, utilizzare il comando Gestione Progetti. Vedere pagina 21–4.

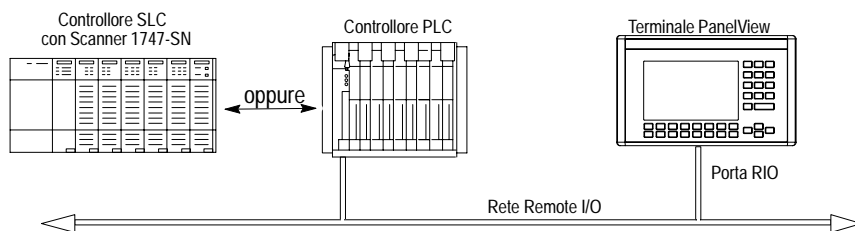
6. Fare clic su OK per uscire e ritornare alla finestra di dialogo Impostazione Terminale.

Definire Comunicazioni Remote I/O

Questa sezione mostra come definire i parametri di esecuzione per un terminale PanelView ed un PLC o SLC che comunicherà su un collegamento Remote I/O.

Il terminale PanelView funziona come singolo rack sulla rete.

Si dovranno definire i parametri per questi due dispositivi:

- Terminale PanelView Remote I/O
- Controllore PLC o SLC (con Scanner 1747-SN)

I tipi e le opzioni di Scanner/PLC supportati dal terminale PanelView Remote I/O sono definiti nella tabella che segue.

Controllore/Scanner	N. Rack più basso	N. Rack più alto	Supporto Pass-Through	Supporto Trasferimento a Blocchi
IBM PC 6008-SI VME 6008-SV DEC QBUS 6008-SQ	0	7	No	Sì
PLC 5/11	3	3	Tutte le Serie, Tutte le Revisioni	Sì
PLC 5/15	1	3	Serie B, Revisione N o successiva	Sì
PLC 5/20	1	3	Tutte le Serie, Tutte le Revisioni	Sì
PLC 5/25	1	7	Serie A, Revisione J o successiva	Sì
PLC 5/30	1	7	Serie A, Revisione B o successiva	Sì
PLC 5/40	1	17_{ottale}	Serie A, Revisione E o successiva Serie B, Revisione B o successiva	Sì
PLC 5/60 PLC 5/80	1	27_{ottale}	Serie A, Revisione E o successiva Serie B, Revisione B o successiva	Sì
SLC 1747-SN Serie A	0	3	No	No
SLC 1747-SN Serie B	0	3	Sì	Sì
Altro Sottosistema 1771-SN	1	7	No	No

Per configurare le comunicazioni Remote I/O:

1. Selezionare scheda Impostazione dalla finestra di dialogo Impostazione Terminale.
2. Verificare il nome del terminale immesso nel campo Nome Terminale.

Il nome del terminale era stato definito quando era stata creata l’applicazione.

3. Fare clic sul pulsante Impostazione Com.

   La finestra di dialogo Impostazione Comunicazioni mostra i parametri Remote I/O per il terminale PanelView e lo Scanner/PLC.

Finestra Comunicazioni Remote I/O

4. In Scanner/PLC, modificare i parametri Remote I/O per il PLC.

Usare:	Per:
Tipo	Specificare il tipo del controllore PLC che comunicherà con il terminale sulla rete Remote I/O. Vedere tabella a pag. 20–7.
Name	Immettere un nome univoco per lo Scanner/PLC. • Se si immette un nuovo indirizzo/nome, un dispositivo è aggiunto al progetto. • Se si seleziona il nome di un dispositivo Scanner/PLC esistente, l'indirizzo Rack ed il tipo di Scanner/PLC appaiono automaticamente per quel dispositivo.

Per copiare, rinominare o eliminare dispositivi da un progetto, usare il comando Gestione Progetti. Vedere pagina 21–4.

5. In Terminale, modificare i parametri Remote I/O per il terminale PanelView.

Usare:	Per:
Rack	Specificare l'indirizzo unico (da 0 -a 76 ottali) del terminale PanelView su collegamento remote I/O. Le opzioni sono limitate dagli indirizzi di rack supportati dallo scanner/controllore.
Gruppo Modulo	Specificare i gruppi di modulo usati dal terminale nel rack. Ciascuna casella rappresenta 2 gruppi di modulo. I gruppi modulo devono essere contigui.
Ultimo Chassis	Specificare se il terminale occupa l'ultimo gruppo di modulo (nessun gruppo di modulo alto assegnato) nel rack.
Baud Rate	Specificare il baud rate usato su collegamento Remote I/O. Le opzioni (e le lunghezze massime di cavo) sono: 57.6K 10.000 piedi (3000 m) (valore predfinito) 115.2K 5.000 piedi (1500 m) 230.4K 2.500 piedi (762 m)

6. Fare clic su OK per salvare le impostazioni e ritornare su Impostazione Terminale.

Definire Trasferimenti a Blocchi

Usare trasferimenti a blocchi su un collegamento Remote I/O per trasferire:

- dati, oppure
- applicazioni da un computer su rete DH+ ad un terminale su rete Remote I/O usando il Pass-Through

Si possono creare fino a 10 canali di trasferimenti a blocchi, numerati da 1 a 10. Ciascuno canale è associato con le istruzioni di trasferimento a blocchi di lettura o di scrittura BTR o BTW) nella logica a scala del controllore.

Per definire trasferimenti a blocchi:

1. Fare clic sul pulsante Trasferimento a Blocchi dalla finestra di dialogo Impostazione comunicazione.

   Se lo scanner/controllore non supporta trasferimenti a blocchi, il pulsante Trasferimento a Blocchi è oscurato.

2. Immettere i parametri di trasferimento a blocchi iniziando con 1.

Usare:	Per:
Abilitato	Abilitare o disabillitare il trasferimento a blocchi. Il valore predefinito è disabilitato.
Indirizzo	Specificare se l'indirizzo iniziale del trasferimento a blocchi in un collegamento SLC o PLC (Remote I/O).
Modo	Specificare Lettura o Scrittura.
Lunghezza	Specificare il numero di parole (da 1 a 64) richieste da un trasferimento a blocchi. Il valore predefinito è 64. Una lunghezza di 63 è riservata per il Pass-Through. Ciascun trasferimento a blocchi deve usare indirizzo iniziale, lunghezza e modo lettura/scrittura differenti.

3. Ripetere punto 2 per ogni ulteriore trasferimento a blocchi richiesto.

4. Se si scaricano applicazioni da un computer sulla rete DH+, si deve selezionare la casella di spunta Pass-Through.

   Nota: Se il Pass-Through non è supportato dal controllore, la casella di spunta è oscurata.

5. Selezionare un valore di Fuori Tempo del Trasferimento a Blocchi (da 0 a 60 secondi).

   Il valore di 0 disabilita il fuori tempo, ciò vuol dire che il terminale non emetterà avvertenze di fuori tempo del Trasferimento a Blocchi.

6. Fare clic su OK per ritornare alla finestra di dialogo Impostazione Comunicazioni.

La finestra di dialogo qui sotto mostra 2 assegnazioni di trasferimento a blocchi. Mostra anche che il Pass-Through è abilitato per i trasferimenti applicativi da una rete DH+.

Configurare la Porta per Stampante

Questa sezione mostra come configurare:

- parametri delle comunicazioni
- parametri per la stampa

per i terminali attrezzati con una porta seriale RS-232.

La scheda Impostazione della finestra di dialogo Impostazione Terminale indica se il terminale ha una porta RS-232. Se si seleziona Stampa nell'area Uso Porta Seriale, la porta seriale è configurata con le impostazioni sottostanti.

Le impostazioni della porta per stampante sono scaricate con l'applicazione se l'opzione "Usare impostazioni della configurazione scaricata" è abilitata sulla scheda Accensione Con della finestra di dialogo Impostazione Terminale.

Per configurare la porta per stampante del terminale PanelView:

1. Il terminale PanelView selezionato deve avere una porta RS-232.
2. Fare clic sul pulsante Impostazione Stampante dalla scheda Impostazione della finestra di dialogo Impostazione Terminale.

3. Specificare i parametri di comunicazione per la porta della stampante seriale.

Usare:	Per:
Baud Rate	Impostare il baud rate della porta per stampante. Il baud rate deve corrispondere a quello della stampante. Le opzioni sono 1200, 2400, 4800, 9600, 19200. Il valore predefinito è 9600.
Parità	Specificare Pari, Dispari o Nessuna Parità. Il valore predefinito è Nessuna.
Data Bits	Specificare 7 o 8 bit di dati. Il valore predefinito è 8.
Bit di Arresto	Specificare 1 o 2 bit di arresto. Il valore predefinito è 1.
Handshaking	Specificare come maneggiare l'handshaking. Le opzioni sono Software, Hardware, o Nessuno. Il valore predefinito è Nessuno.

Consultare il manuale per utente della stampante per avere ulteriori dettagli su come impostare i parametri di comunicazione per la stampante.

4. Configurare i parametri di stampa per la stampante.

Usare:	Per:
Margine sinistro	Specificare margine sinistro della pagina per la stampa. Il margine sinistro deve essere < la larghezza della pagina.
Larghezza pagina	Specificare il numero caratteri da stampare per riga. Le impostazioni valide sono 20–132. Il valore predefinito è 80.
Valore del salto di perforazione	Specificare il numero di righe vuote sopra/sotto ogni pagina. Il valore predefinito è 6. Il valore deve essere < la lunghezza della pagina. Il valore 0 disabilita tale param. Se la lunghezza pagina è di 66 ed il valore del salto è di 5, la pagina viene formattata come 2 righe vuote, 61 righe stampate, e 3 righe vuote. La riga in più è sempre sotto.
Caratt. EOL	Specificare la Fine del Carattere Riga. Le opzioni sono CR (Ritorno Carrello) e CR+LF (Ritorno Carrello e Avanzamento Riga). Il valore predefinito è CR.
Lunghezza Pagina	Specificare il numero di righe da stampare per pagina. Le impostazioni valide sono 0–255. Il valore predefinito è 66 righe. Il valore di 0 indica che la stampa continua ma senza intervalli.
Controllo Nuova Pagina	Specificare cosa controlla un cambio di pagina. Le opzioni sono FF o righe vuote. Il valore predefinito è FF.

5. Digitare nella casella Stringa Inizializzazione Stampante i caratteri che inizializzeranno la stampante dopo che le comunicazioni sono state stabilite.

La stringa di inizializzazione può contenere un massimo di 20 caratteri. Il valore predefinito è una stringa Nulla. Utilizzare i seguenti procedimenti quando si immette una stringa:

- per immettere caratteri di controllo (valori decimali da 0 a 31), digitare ^ prima del carattere. Sono accettati i caratteri in maiuscolo o minuscolo (c o C).

Per immettere:	Valore decimale	Digitare:
CTRL @	0	^@
CTRL A – CTRL Z	1 – 26	^A – ^Z
CTRL [	27	^[
CTRL \	28	^\
CTRL]	29	^]
CTRL^	30	^^
CTRL_	31	^_

- per immettere un carattere letterale, il carattere deve essere preceduto da una barra rovesciata \. Per esempio, per immettere ^, digitare \^.
- per immettere valori decimali tra 126 – 256, far precedere il valore decimale da una barra rovesciata \. Per esempio, per immettere il decimale equivalente di 255, digitare \255.
- ciascuna sequenza preceduta con ^ o \ rappresenta un singolo carattere nella stringa di inizializzazione. Per esempio, \255 e \^ rappresenta un carattere nella stringa di 20 caratteri.

6. Fare clic sul pulsante Salva Come Valore Predefinito per salvare le impostazioni.

7. Fare clic su OK per uscire e ritornare alla scheda Impostazione.

Cambiare Tipo di Terminale

Un'applicazione può essere convertita da un tipo di terminale ad un altro. Si devono però modificare le proprietà dell'applicazione per renderle compatibili al terminale.

Convertire Applicazione da Tattile a Tastiera

Se si converte un'applicazione da tattile (o Tastiera & Tattile) ad una a Tastiera, si deve assegnare l'ingresso da tasto funzione ad oggetti di schermo.

Convertire applicazione ad un altro tipo di terminale

Se si converte un'applicazione ad un tipo differente di terminale (es: da terminale 900 a 600), si dovrà ridurre il numero degli oggetti sullo schermo, regolare l'area/dimensione degli oggetti o cambiare la spaziatura griglia.

Convertire applicazione ad un altro Protocollo di Comunicazione

Se si converte un'applicazione ad un protocollo differente di comunicazione (es: da Remote I/O a DH-485), si deve aggiornare l'impostazione del terminale e i tag appropriatamente.

- aggiornare i parametri di comunicazione per il terminale PanelView e il controllore nella finestra di dialogo Impostazione Comunicazione.
- aggiornare i tag (indirizzo e nome di nodo) nel Tag Editor.

Converire applicazione da Monocromatico a Colori o a Toni di Grigio

Se si converte da un'applicazione monocromatica ad una a colori o a toni di grigio, si aprirà la seguente finestra di dialogo.

Selezionare i colori da usare quando si converte un'applicazione:

- colore di sfondo dello schermo (il colore predefinito è nero)
- il colore di primo piano degli oggetti (il colore predefinito è bianco)
- il colore di sfondo degli oggetti (il colore predefinito è nero)

Se i colori di sfondo e di primo piano sono stati invertiti, i colori di cui sopra, saranno al contrario.

Convertire applicazione da Colore a Toni di Grigio

Se si converte un'applicazione a colori ad una a toni di grigio:

- lo schermo di sfondo viene convertito a nero
- i colori sono convertiti alle sfumature di grigio più vicine
- i bitmap a colori sono convertite a bitmap a toni di grigio

Le dimensioni del testo vengono convertite al font più simile nella nuova applicazione. Il testo può dover essere ridimensionato.

Convertire applicazione da Colore a Monocromatico

Se si converte un'applicazione a colori ad una monocromatica, tutti i colori vengono rimossi dallo schermo.

- lo schermo di sfondo viene convertito a bianco
- i colori più chiari degli oggetti vengono convertiti a bianco
- i colori più scuri degli oggetti sono convertiti a nero
- i bitmap a colori sono convertiti a bitmap monocromatici

Le dimensioni del testo vengono anche convertite il più possibile alla dimensione corrispondente nella nuova applicazione. Il testo può essere ridimensionato.

Converire applicazione ad un terminale senza Supporto Stampante

Se si converte un'applicazione che supporta la stampa (il terminale ha porta per stampante RS-232) ad una che non la supporta:

- l'attributo stampa viene rimosso dagli oggetti appropriati.
- un messaggio di errore è generato per Oggetti a Sola Stampa che sono usati dall'applicazione (il messaggio indica l'oggetto specifico).

Per cambiare il tipo di terminale di un dispositivo PanelView:

1. Scegliere Impostazione Terminale dal menu Applicazione.
2. Selezionare la scheda Impostazione.

   La finestra di dialogo mostra le informazioni associate con il nome del terminale quando era stata creata l'applicazione.

3. Dalla casella ad elenco Nome Terminale, selezionare un altro nome se l'applicazione deve essere eseguita in un terminale differente.
4. In Informazione Tipo Terminale, definire il terminale dove si eseguirà l'applicazione, scegliendo le opzioni in questo modo:

   - selezionare un terminale dalla casella Tipo PV
   - selezionare Tastiera, Tattile o Tastiera e Tattile
   - selezionare un numero di Catalogo e la versione di firmware (sono visualizzate solo le opzioni che corrispondono al tipo di terminale selezionato)

   L'area Porte mostra le porte sul terminale selezionato. Se il terminale ha una porta RS-232, l'area Uso Porta Seriale mostra se la porta è usata per la stampa o per lo scaricamento.

5. Fare clic su OK.

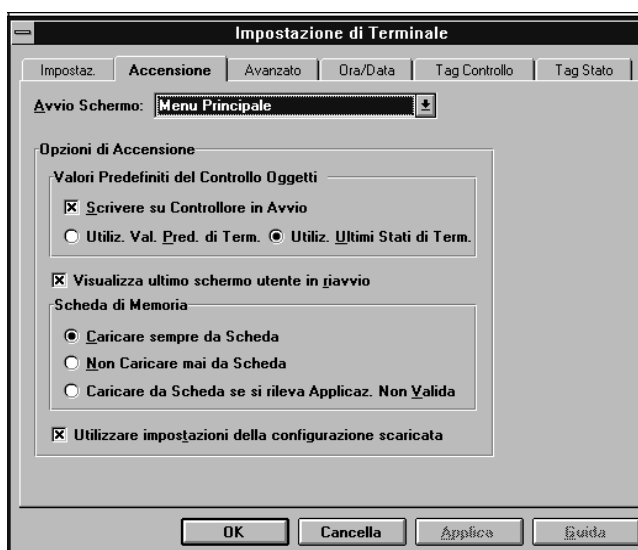
   Se il terminale selezionato non utilizza lo stesso protocollo di comunicazione che anche l'applicazione usa, sarà chiesto se si vuole convertire l'applicazione per fare in modo che corrisponda al protocollo del terminale.

Impostare Opzioni di Accensione

La scheda Accensione Con nella finestra di dialogo Impostazione Terminale definisce i parametri operativi predefiniti per il terminale PanelView in accensione:

- avvia lo schermo per l'applicazione
- se scrivere o no i valori predefiniti dell'oggetto (valori predefiniti iniziali o ultimi valori di stato del terminale) sul controllore
- lo schermo da visualizzare in accensione
- condizioni di caricamento della scheda di memoria
- le impostazioni di configurazione da usare alla prima accensione dopo lo scaricamento

Per impostare o cambiare i valori di accensione per il terminale:

1. Selezionare scheda Accensione Con nella finestra di dialogo Impostazione Terminale.

2. Dalla casella ad elenco Avvio Schermo, selezionare il primo schermo da visualizzare quando l'applicazione inizia nel terminale.

3. Selezionare Scrivere su Controllore sulla casella di spunta Avvio se si vuole scrivere i valori predefiniti per gli oggetti sul controllore in avvio. Il valore predefinito è di non scrivere i valori al controllore.

Nota: I terminali Remote I/O e DeviceNet scrivono sempre i valori predefiniti al controllore in avvio. La casella di spunta Scrivere su Controllore è sempre selezionata per questi terminali.

4. Se si seleziona Scrivere su Controllore in Avvio, si può scegliere sia Utiliz. Valori Predefiniti del Terminale che Utiliz. Ultimi Stati del Terminale.

Selezionare:	Per:
Utiliz. Valori Predefiniti del Terminale	Scrivere i valori iniziali impostati dall'applicazione.
Utiliz. Ultimi Stati del Terminale	Scrivere i valori presenti prima dell'accensione. Questo è il valore predefinito.

Nota: I valori predefiniti del terminale per gli oggetti di controllo sono impostati nella finestra di dialogo dell'oggetto. Questi valori sovrascrivono quelli iniziali immessi nel Tag Editor eccetto per gli oggetti ad ingresso numerico. I valori iniziali per gli oggetti ad ingresso numerico vengono impostati nel Tag Editor.

5. Specificare se visualizzare Ultimo schermo utente in riavvio o lo schermo di avvio. Il valore predefinito è quello di visualizzare l'ultimo schermo utente.

   Per visualizzare lo schermo di avvio, azzerare la casella di spunta.

6. In Scheda di Memoria, specificare quale procedimento il terminale dovrà seguire in riavvio se una scheda di memoria è caricata nel terminale. La scheda di memoria deve contenere solo 1 file.

Selezionare:	Per:
Caricare Sempre Da Scheda	Caricare sempre l'applicazione della scheda di memoria.
Non Caricare mai da Scheda	Richiedere che l'operatore carichi un'applicazione specifica dalla scheda di memoria usando l'opzione Trasferimenti Scheda di Memoria nel menu del Modo di Configurazione.
Caricare da Scheda se si rileva un'Applicazione Non Valida	Acquisire l'applicazione sulla scheda di memoria solo se l'applicazione attuale nel terminale non è valida.

   Se non è caricata una scheda di memoria o se la scheda contiene più di un file, il terminale riavvia con l'applicazione che era in funzione prima del riavvio.

   Dal terminale, si può anche scaricare manualmente un'applicazione di scheda di memoria sul terminale selezionando Scheda di Memoria dallo Schermo Configurazione e quindi l'opzione Ripristina da Scheda.

7. Specificare se usare o no le impostazioni scaricate di configurazione al primo riavvio dopo uno scaricamento. Il valore predefinito è quello di usare le impostazioni di configurazione scaricate con l'applicazione.

   Per usare le impostazioni attuali nel terminale in riavvio, fare clic sulla casella di spunta fino a che non scompare la X.

8. Fare click su OK per salvare le impostazioni ed uscire dalla finestra di dialogo.

Impostare Formato Ora/Data

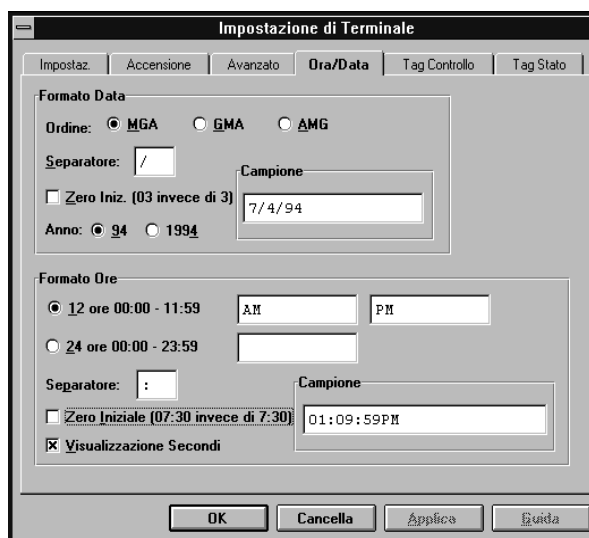
La scheda dell’Ora/Data nella finestra di dialogo Impostazione Terminale specifica come sono visualizzate l’ora e la data sul terminale PanelView.

Con le date si può variare l’ordine del mese, il giorno e l’anno o cambiare la punteggiatura usata per separare la data. L’ora può essere visualizzata in formati di 12 o 24 ore con differenti notazioni suffisse come AM per il mattino o PST per Pacific Standard Time.

Formati Data		Formati Ora	
Mese/Giorno/Anno 7/3/97	Con Zeri Iniziali 07/03/97	Formato di 12 Ore 2:56	Con designazioni Fuso Orario & Tempo Standard 2:56 PM CST
Giorno/Mese/Anno 3/7/97	Con Anno di 4 cifre 7/3/1997	Formato di 24 Ore 14:56	Con zeri iniziali 02:56
Anno/Mese/Giorno 97/7/3	Con separatore definito da utente 7*3*97	Con Secondi 14:56:29	Con separatore definito da utente 14*56*29

Per attivare le impostazioni dell’ora/data nel terminale PanelView, è necessario abilitare l’opzione “ Utilizza impostazioni di configurazione scaricate” nella scheda Accensione Con sulla finestra di dialogo Impostazione Terminale.

Per cambiare il formato dell’ora e della data usato da terminale:

1. Selezionare scheda dell’Ora/Data dalla finestra di dialogo Impostazione Terminale.

2. Impostare le opzioni desiderate per il formato della data. L’area Campione visualizza il formato durante la selezione delle opzioni.

La tabella seguente descrive le opzioni.

Usare:	Per:
Ordine	Specificare l’ordine in cui si vuole il mese (M), giorno (G), e l’anno (A). Il valore iniziale predefinito è MGA.
Separatore	Specificare il carattere per separare il mese, il giorno e l’anno. Si può immettere qualsiasi carattere come separatore. Il valore predefinito è la barra (/).
Giorno/Mese Zero Iniziale	Specificare che il giorno o il mese appaiano come due cifre. Per esempio 7 febbraio appare come 02–07. Tramite valore predefinito gli zeri iniziali non sono visualizzati, 2-7.
Anno	Specificare l’anno in due o quattro cifre. Per esempio, l’anno 1994 può essere visualizzato come 94 o 1994.

3. Impostare le opzioni desiderate per il formato dell’ora. L’area Campione visualizza il formato durante la selezione delle opzioni.

La tabella seguente descrive le opzioni.

Usare:	Per:
12-Ore	Visualizzare l’ora in numeri che rappresentano le ore tra 0 e 11 (00:00 – 11:59). Le caselle sulla destra specificano AM o PM, o altre notazioni quali CST, PST o EST.
24-Ore	Visualizzare l’ora in numeri che rappresentano le ore tra 0 e 23. (00:00 - 23:59). La casella alla destra specifica una notazione quale CST, PST o EST.
Separatore	Specificare un carattere per separare le ore, i minuti e i secondi. Il separatore predefinito sono i due punti (:).
Zero Iniziale	Visualizzare le ore prima delle dieci in numero a due cifre con uno zero iniziale. Per esempio, 3:15 sarà visualizzato 03:15. Tramite valore predefinito, lo zero iniziale non sarà visualizzato.
Display Secondi	Visualizzare i secondi. Il valore predefinito è quello di visualizzare i secondi.

4. Fare clic su OK per salvare le impostazioni ed uscire dalla finestra di dialogo.

Impostare Opzioni Avanzate di Terminale

La scheda Avanzato nella finestra di dialogo Impostazione Terminale imposta le opzioni avanzate sul terminale, includendo:

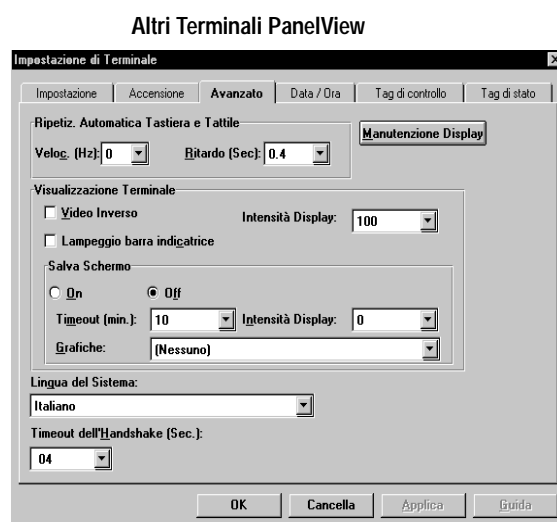
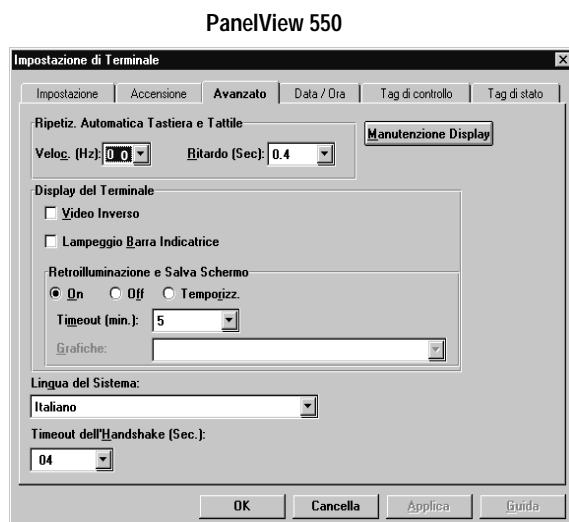
- come impostare impostazioni di autoripetizione per i tasti del terminale e le celle tattili
- come impostare il display del terminale e le opzioni
- come impostare la lingua per i messaggi del terminale
- come impostare il timeout (fuori tempo) per gli oggetti con i tag di handshake
- come eseguire la manutenzione del display del terminale

Per attivare le opzioni di terminale Avanzate nel terminale PanelView, si deve abilitare l'opzione "Utilizza le impostazioni di configurazione scaricate" nella scheda Accensione Con sulla finestra di dialogo Impostazione Terminale.

Per impostare opzioni avanzate per il terminale PanelView:

1. Selezionare la scheda Avanzato dalla finestra di dialogo Impostazione Terminale.

PanelView 550

Altri Terminali PanelView

① Su terminali monocromatici, Video Inverso sostituisce Lampeggio Sfondo. I terminali a toni di grigio sono muniti dell'impostazione Intensità Display.

2. In Auto Ripetizione Tasti & Tattile, impostare le impostazioni di auto ripetizione per i tasti e per le celle tattili del terminale. Tali impostazioni vengono usate solo dai tasti freccia su e giù per spostare il cursore negli elenchi di controllo e dello schermo.

Usare:	Per:
Velocità	Specificare la velocità di ripetizione di un tasto o una cella tattile quando sono premuti e mantenuti. Le velocità valide partono da 0 a 5 Hz, dove: 0 = nessuna ripetizione 1 = ripete ogni secondo 2 = ripete ogni 1/2 secondo 3 = ripete ogni 1/3 di secondo 4 = ripete ogni 1/4 di secondo 5 = ripete ogni 1/5 di secondo
Ritardo	Specificare quanto tempo il terminale attende dopo la pressione di un tasto o di una cella tattile prima che questi vengano ripetuti. Le opzioni sono .2, .4, .6, .8, 1.0, 1.5, 2.0, 2.5 secondi. Il valore è di .4 secondi.

3. Impostare i parametri del Display del Terminale.

Per PanelView 550

Usare:	Per:
Video Inverso	Abilitare/disabilitare video inverso. Il valore è disabilitato.
Lampeggio Barra Indicatrice	Abil./disab. il lampeggio della barra indicatrice sul terminale. Come valore predefinito, la barra indicatrice non lampeggia.
Retroilluminazione	Impostare lo stato della retro illumin. del terminale in avvio. Selez. On per accendere la retro illumin. e Off per spegnerla.

Per altri terminali PanelView

Usare:	Per:
Lampeggio Sfondo (Colori)	Abilit./Disab. il lampeggio utilizzando il colore di sfondo dello schermo. Per default il lampeggio dello sfondo è disabilitato.
Video Inverso (monocromatico e a toni di grigio)	Abilitare/disabilitare video inverso (grafici/testo scuri su sfondo chiaro). il valore predefefinito è video normale (grafici/testo chiari su sfondo scuro).
Intensità Display	Per terminali PV900 monocromatici, impostare l'intensità del display. Le opzioni sono 35, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100. Il valore predefinito è 100 (intensità più alta).
	Per i terminali a colori, impostare l'intensità del display. Impostazioni PV900: 50, 60, 70, 80, 90, 100 (valore predefinito, impostazione più alta). Impostazioni PV600/1000: da 10 100, in incrementi di 10. PV1400: 25, 50, 75, 100.
Lampeggio Barra Indicatrice	Abil./disab. il lampeggio della barra indicatrice sul terminale. Come valore predefinito, la barra indicatrice non lampeggia.
Salva Schermo On o Off	Accendere o spegnere il salva schermo. Il valore predefinito è off (spento). L'impostazione On (acceso) riduce l'intensità di schermo se l'ingresso dell'utente o le modifiche del controllore non sono ricevuti entro il fuori tempo specificato.
Fuori tempo	Impostare il periodo di tempo prima che uno schermo inattivo entri nel modo salva schermo. Imp.: 5, 10, 15, 20, 25, 30 (min)
Intensità Display	Per terminali PV900 monocromatici, impostare l'intensità del display durante il modo salva schermo. Impostazioni PV600/1000C: da 0 a 100, in incrementi di 10. Impostazioni PV900C: 0, 50, 60, 70, 80, 90, 100. Impostazioni PV1000G: 0, 100. Impostazioni PV1400: 0, 25, 50, 75, 100.
	Per terminali a colori e a toni di grigio, imposta l'intensità del display durante il modo salva schermo. Opzioni: 0, 50, 60, 70, 80, 90, 100.
Grafiche	Elenca i salva schermo disponibili. Il salva schermo inizia automaticamente se il terminale risulta inattivo per un determinato periodo di tempo.

4. Dalla casella Lingua del Sistema, selezionare la lingua in cui vengono visualizzati i messaggi di errore nel terminale. Le opzioni sono: Francese, Tedesco, Italiano, Spagnolo, Inglese. La lingua predefinita è l'Inglese.

5. Dalla casella ad elenco Fuori Tempo Handshake, selezionare un valore di fuori tempo (in secondi). Per oggetti con tag di handshake, questo fuori tempo specifica quanto tempo il controllore ha per impostare un bit handshake prima che sia visualizzato un messaggio di errore.

I valori di fuori tempo di handshake variano da 1 a 60 secondi. Il valore predefinito è 4 secondi.

6. Fare clic su OK per salvare le impostazioni ed uscire dalla finestra di dialogo.

Impostare un Programma di Manutenzione Display

La finestra di dialogo Impostazione Manutenzione Display consente di impostare un orario giornaliero per:

- il condizionamento del display di un terminale PanelView 900 monocromatico per prevenire l'impressione permanente dell'immagine.
- la smagnetizzazione del display di un PV1400.

L'orario predefinito di manutenzione viene effettuata ogni giorno alle 12:00 am. La manutenzione non avrà inizio se il terminale è attivo. Il condizionamento del PV900 dura circa 30 minuti; la smagnetizzazione del PV1400 dura alcuni secondi.

L'orario di manutenzione del display viene scaricato con l'applicazione se l'opzione ”Usa impostazioni di configurazione scaricate” è abilitata nella scheda Accensione Con della finestra di dialogo Impostazione Terminale.

Per impostare un orario giornaliero per la manutenzione del display:

1. Fare clic sul pulsante Manutenzione dalla scheda Avanzato della finestra di dialogo Impostazione Terminale.

   Questo pulsante è disponibile solo per i terminali PV900 monocromatici e PV1400 a colori.

2. Selezionare la casella di spunta Abilita Manutenzione Display per abilitare/disabilitare la manutenzione del display. Il valore predefinito è abilitato.
3. Dalla casella ad elenco Ora, selezionare l'ora (da 0 a 23) in cui iniziare la manutenzione del display. L'ora viene definita in formato di 24 ore. L'ora predefinita è 0 o 12:00 am.
4. Dalla casella ad elenco Minuti, selezionare i minuti (da 0 a 59) dell'ora in cui iniziare la manutenzione del display.
5. Fare clic su OK per uscire e ritornare alla scheda Avanzato.

Definire Tag di Controllo PLC/SLC

Il PLC/SLC usa tag di controllo per visualizzare schermi specifici e per controllare l'ora/data sul terminale PanelView. L'ora e la data vengono aggiornate ogni minuto. Lo schermo che il controllore seleziona sovrascriverà lo schermo attuale PanelView e porterà l'operatore allo schermo attuale per quello stato dell'operazione.

Per creare o modificare tag di controllo:

1. Selezionare la scheda Tag Controllo nella finestra di dialogo Impostazione Terminale.

2. Immettere o selezionare i nomi dei tag per una o più opzioni di controllo. La tabella qui sotto definisce ciascuna opzione.

   Per annullare un campo nome tag, evidenziare il testo e premere ELIMINA.

3. Fare clic sul pulsante Modifica Tag per modificare le definizione di un nome tag oppure modificare la definizione più tardi usando il Tag Editor.

4. Fare clic su OK per salvare le impostazioni ed uscire dalla finestra di dialogo.

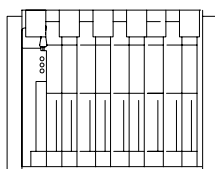
Tag di Controllo terminale	Descrizione	Tipi di Dati Validi
Num. di Schermo	Nome dell'indirizzo tag su cui il controllore scrive un numero di schermo per il controllo del cambiamento di uno schermo. Per i cambiamenti di schermo controllati dall'operatore, l'indirizzo del tag Numero Schermo deve contenere uno 0.	Numero intero senza segno
Data	I nomi degli indirizzi tag su cui il controllore scrive l'anno, il mese e il giorno attuali per i display della data. Il valore dell'indirizzo del tag Anno deve essere di due cifre (90–99 per 1990–1999 o 00–89 per 2000–2089). Per mantenere la regola Y2, la logica ladder deve compiere le seguenti conversioni prima di inviare il valore al terminale: – Se l'anno è $\leq$ 1999, sottrarre 1900 – Se l'anno è > 1999, sottarre 2000	Numero intero senza segno
Ora	I nomi degli indirizzi tag su cui il controllore scrive l'ora, i minuti e i secondi attuali per i display dell'ora.	Numero intero senza segno

Esempio Tag di Controllo

Nel seguente esempio, un tag di controllo schermo è usato per visualizzare avvertenze e gli schermi di informazione per l'operatore. Il controllore scrive un numero di schermo sul PanelView ogni volta che i parametri operativi superano i limiti predefiniti. Il PanelView è configurato con lo schermo e l'informazione del tag di controllo seguenti:

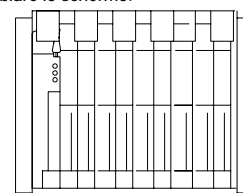
Tag Numero Schermo:	Nome Tag = Schermo Indirizzo Tag = N7:10
Schermo 10:	Configurato come schermo di informazione
Schermo 11:	Configurato come schermo di avvertenza

① Il controllore monitorizza un sistema di ordinamento automatico. Un lettore di codice a barre segnala che un pacchetto richiede l'attenzione di un operatore. Il programma logico del controllore scrive un valore di 10 su indirizzo N7:10.

Valore di 10 su N7:10

② Il PanelView legge il valore (10) sul tag Schermo (N7:10). Lo schermo numero 10 viene visualizzato.

Lo schermo 10 è visualizzato.

③ Il controllore scrive un valore di 0 sul tag di controllo N7:10 per restituire il controllo dello schermo visualizzato all'operatore. Se il tag di controllo contiene qualsiasi indirizzo eccetto 0, l'operatore non potrà cambiare lo schermo.

Valore 0 su N7:10

④ L'operatore risponde e seleziona un altro schermo. Il PanelView continua a monitorizzare il sistema.

Il sistema monitorizza lo schermo visualizzato.

⑤ Il controllore continua a monitorizzare il sistema. Il bloccaggio di un convogliatore richiede l'attenzione immediata dell'operatore. Il controllore scrive un valore di 11 su indirizzo N7:10.

Valore 11 su N7:10

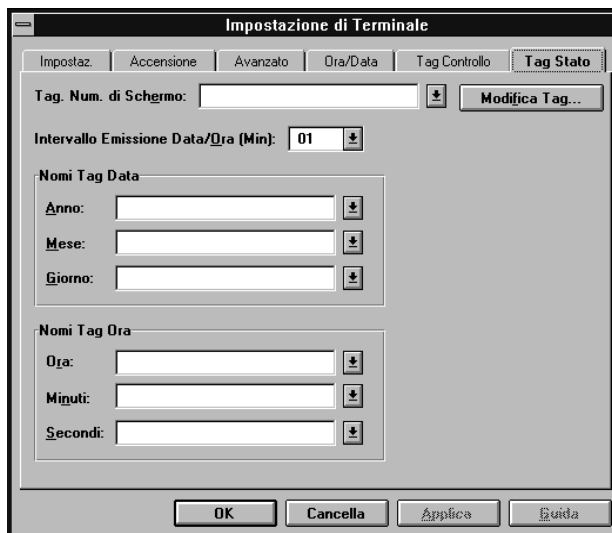
⑥ Il PanelView legge il valore (11) sul tag schermo (N7:10). Lo schermo numero 11 viene visualizzato.

Lo schermo 11 è visualizzato

Definire i Tag di Stato

Il controllore usa i tag di stato per leggere lo stato del numero di schermo e l'ora/data attuali. L'ora e la data vengono aggiornate ogni minuto.

Per modificare o creare tag di stato del terminale:

1. Selezionare scheda Tag Stato nella finestra di dialogo Impostazione Terminale.

2. Immettere o selezionare i nomi tag per ciascuna opzione di stato. La tabella qui sotto definisce ciascuna opzione.

   Per annullare un campo nome del tag, evidenziare il testo e premere ELIMINA.

3. Fare clic sul pulsante Modifica Tag per modificare la definizione di un nome tag oppure modificare la definizione più tardi utilizzando il Tag Editor.

4. Se si desidera si può cambiare l'intervallo di tempo dell'Ora/Data (Min). I valori variano da 1 a 60 minuti. Il valore predefinito è 1.

   Impostando l'intervallo a 60 minuti si riduce il traffico su rete ma si riduce anche la precisione dell'ora visualizzata.

   Se si rileva un problema con cambiamenti di schermo su una rete con molto traffico, aumentare il tempo di intervallo.

5. Fare clic su OK per salvare le impostazioni ed uscire dalla finestra di dialogo.

Tag di Stato del Terminale	Descrizione	Tipi di Dati Validi
Numero di Schermo	Nome dell'indirizzo tag su cui il PanelView scrive il numero attuale dello schermo.	Numero intero senza segno
Data	Nomi degli indirizzi tag su cui il PanelView scrive l'anno, il mese ed il giorno attuali. Il valore dell'indirizzo del tag Anno deve essere di due cifre (90–99 per 1990–1999 o 00–89 per 2000–2089). La logica ladder deve compiere le seguenti conversioni prima di inviare i valori al controllore: – Se l'anno è > 1999, aggiungere 1900 – Se l'anno è > 1999, aggiungere 2000	Numero intero senza segno
Ora	Nomi degli indirizzi tag su cui il PanelView scrive l'ora, i minuti e i secondi attuali.	Numero intero senza segno

Gestione dei Progetti

Obiettivi del Capitolo

Questo capitolo contiene i paragrafi seguenti:

Informazioni sui Progetti

Ciascuna applicazione di PanelBuilder (.PBA file) è associata ad un progetto, localizzato nella cartella C:\AB\PROJECTS. Il progetto contiene:

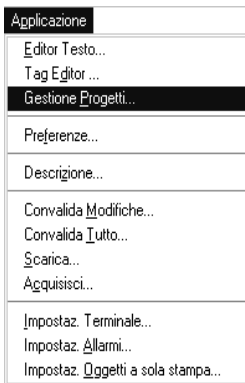
- le definizioni dei tag
- l'informazione del dispositivo (tipo di terminale e controllore)

necessari perchè il terminale comunichi con gli indirizzi della tabella dei dati del controllore.

I tag e i dispositivi sono specifici al protocollo di comunicazione utilizzato dal terminale (es: DH-485 o Remote I/O. Applicazioni differenti possono condividere un progetto se usano lo stesso tipo di protocollo di comunicazione.

Per esempio, un progetto per un'applicazione Remote I/O richiede un terminale Panelview Remote I/O, un controllore PLC valido e tag con indirizzi PLC formattati (o SLC con Scanner SN e tag con indirizzi formattati SLC). Un progetto per un'applicazione DH-485 richiede un terminale PanelView DH-485, un controllore SLC e tag con indirizzi formattati SLC.

Si può cambiare il progetto associato con un'applicazione dalla finestra di dialogo Gestione Progetti. Da questa finestra, si può anche copiare, rinominare o eliminare progetti e dispositivi.

Gestione dei Progetti

La scheda Progetto nella finestra Gestione Progetti consente di:

- visualizzare il progetto attuale per un'applicazione aperta
- cambiare il progetto attuale per un'applicazione
- creare un progetto nuovo
- rinominare un progetto
- fare una copia di un progetto esistente
- eliminare un progetto

Un'applicazione deve essere aperta per cambiare il progetto associato con l'applicazione. Per tutte le altre operazioni di progetto, non è però necessario che l'applicazione sia aperta.

Per manipolare progetti:

1. Scegliere Gestione Progetti dal menu Applicazione.

   Si apre la finestra di dialogo gestione progetti.

2. Selezionare la scheda Progetti.

   La scheda Progetti mostra il progetto usato attualmente dall'applicazione ed un elenco di progetti esistenti.

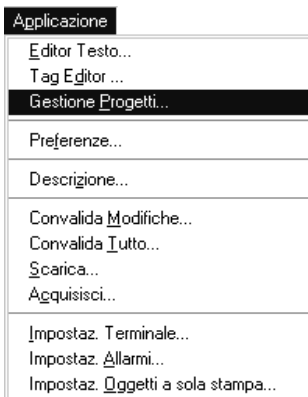
   Se un'applicazione non è aperta, il campo Progetto Attuale è vuoto.

3. Eseguire un'operazione come è definito nella tabella sulla pagina successiva.

4. Fare clic su Finito.

Operazioni di Progetto

Per:	Fare quel che segue:
Cambiare il progetto attuale	Per visualizzare o cambiare il progetto attuale associato con l'applicazione, l'applicazione deve essere aperta. 1. Dalla casella Progetto Attuale, selezionare il progetto che si vuole associare con l'applicazione aperta. 2. Fare clic su Finito. Sarà chiesto di confermare la modifica. Il PanelBuilder valida il progetto per un tipo di terminale valido e per il dispositivo del controllore.
Creare un nuovo progetto	1. Fare clic sul pulsante Nuovo. 2. Nella finestra di dialogo che si apre, immettere un nome unico da 1 a 32 caratteri per il progetto nuovo. Il nome non può iniziare con un numero o contenere spazi. 3. Fare clic sul pulsante OK. Il progetto appare nell'elenco Progetti Esistenti con un nuovo nome.
Rinominare un progetto	1. Dall'elenco Dispositivi Esistenti, selezionare il progetto da rinominare. 2. Fare clic sul pulsante Rinomina. 3. Nel dialogo che si apre, immettere un nuovo nome da 1 a 32 caratteri per il progetto. Il nome non può iniziare con un numero o contenere spazi. 4. Fare clic sul pulsante OK. Il progetto appare nell'elenco Dispositivi Esistenti con il nuovo nome e non quello vecchio.
Copiare un progetto	1. Dall'elenco Dispositivi Esistenti, selezionare il progetto da copiare. 2. Fare clic sul pulsante Copia. 3. Nella finestra di dialogo che si apre, immettere un nuovo nome da 1 a 32 caratteri per il progetto copiato. Il nome non può iniziare con un numero o contenere spazi. 4. Fare clic sul pulsante OK. Adesso esistono due versioni del progetto, una con il nome originale e l'altra con il nome nuovo.
Eliminare un progetto	1. Dall'elenco Dispositivi Esistenti, selezionare il progetto da eliminare. Non si può selezionare il progetto usato attualmente dall'applicazione. 2. Fare clic sul pulsante Elimina. Sarà chiesto di confermare l'eliminazione. 3. Fare clic su Sì per eliminare il progetto. Se si deve eliminare più di un progetto, fare clic su Sì per ciascun progetto o Sì per Tutti. Tutte le definizioni di tag associate con il progetto vengono rimosse **permanentemente.** **Importante:** Non usare strumenti DOS o di Windows per eliminare progetti.

Gestione dei Dispositivi nei Progetti

La scheda Dispositivi della finestra Gestione Progetti consente di:

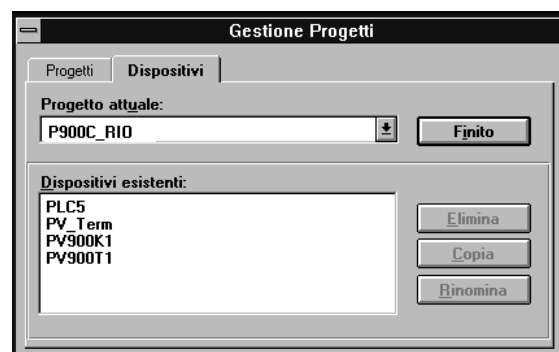
- visualizzare i dispositivi del PanelView e quelli del PLC/SLC attualmente definiti per un progetto
- rinominare un dispositivo
- fare una copia di un dispositivo esistente
- eliminare un dispositivo

Non si possono creare nuovi dispositivi dalla finestra di dialogo Gestione Progetti.

- I dispositivi del terminale PanelView sono aggiunti ad un progetto quando un'applicazione è creata all'inizio usando la finestra di dialogo Nuova Applicazione.
- I dispositivi del controllore vengono aggiunti al progetto usando il pulsante Impostazione Com. della finestra di dialogo Impostazione Terminale.

Per manipolare dispositivi:

1. Scegliere Gestione Progetti dal menu Applicazione.

   La finestra di dialogo Gestione Progetti si apre.

2. Selezionare la scheda Dispositivi.

   La scheda Dispositivi mostra i dispositivi attualmente definiti in un progetto.

3. Eseguire l'operazione come definito nella tabella alla pagina successiva.

4. Fare clic su Finito.

Operazioni di dispositivo

Per:	Fare quel che segue:
Visualizzare o modificare dispositivi per un progetto	Dalla casella Progetto Attuale, selezionare un nome di progetto. L’elenco Dispositivi Esistenti mostra tutti i dispositivi (terminali PanelView e controllori) definiti per il progetto selezionato.
Rinominare un dispositivo	1. Dall’elenco Dispositivi Esistenti, selezionare il dispositivo da rinominare. 2. Fare clic sul pulsante Rinomina. 3. Nella finestra di dialogo che si apre, immettere un nuovo nome da 1 a 32 caratteri per il dispositivo. Il nome non può iniziare con un numero o contenere spazi. 4. Fare clic sul pulsante OK. Il dispositivo appare nell’elenco Dispositivi Esistenti con il nuovo nome e non quello vecchio.
Copia di un dispositivo	1. Dall’elenco Dispositivi Esistenti, selezionare il dispositivo da copiare. 2. Fare clic sul pulsante Copia. 3. Nella finestra di dialogo che si apre, immettere un nuovo nome da 1 a 32 caratteri per il dispositivo copiato. Il nome non può iniziare con un numero o contenere spazi. 4. Fare clic sul pulsante OK. Esistono adesso due versioni del dispositivo, una con il nome originale e l’altra con quello nuovo.
Eliminare un dispositivo	1. Dall’elenco Dispositivi Esistenti, selezionare il dispositivo da eliminare. 2. Fare clic sul pulsante Elimina. Sarà chiesto di confermare l’eliminazione. 3. Fare clic su Sì. Se si deve eliminare più di un dispositivo, fare clic su Sì per ciascun dispositivo o Sì Tutti. Il dispositivo è rimosso permanentemente dal progetto. Tutte le ricorrenze di quel nome di dispositivo sono rimosse dall’applicazione.

Copiare un Progetto in un altro Computer

Siccome le applicazioni possono condividere lo stesso progetto, i progetti sono trasferibili. Possono essere copiati da un computer in un altro. È possibile avere un'applicazione su un altro computer che usa tutti o alcuni dei tag in un progetto esistente.

Ciascun progetto e file vengono memorizzati in una directory separata (o cartella) nella directory C:\AB\PROGETTI. Per esempio, i file progetto per un progetto denominato PV900PRJ vengono memorizzati come segue:

```
C:\ab\projects\PV900PRJ
              appdata.db
              appdata.mb
              appdata.px
              element.db
              element.mb
              element.px
```

Per copiare un progetto da un computer ad un altro:

1. Copiare la directory (cartella) del progetto e tutti i file su dischetto.
2. Inserire il dischetto nel drive del computer di destinazione.
3. Copiare i file del progetto nel disco C:\AB\Progetti.
4. Avviare PanelBuilder.
5. Scegliere Gestione Progetti dal menu Applicazione.
6. Dall'elenco Progetto Attuale, selezionare il nome del progetto appena copiato sul computer.
7. Fare clic su Finito.

Nota: Le applicazioni tradotte (file .PVA) sono scaricate nel terminale solo con quei tag di progetto utilizzati dall'applicazione. Quando i file .PBA vengono copiati in un altro computer, solo i tag utilizzati dall'applicazione vengono copiati con l'applicazione.

Ripristinare un Progetto

Se un progetto viene eliminato per sbaglio, un'applicazione associata ad esso può essere usata per ricreare il progetto.

1. Aprire l'applicazione.

Si apre una finestra di dialogo indicando che il progetto non esiste per l'applicazione. Sarà chiesto se il progetto deve essere ricreato.

2. Selezionare Sì. Il progetto è ricreato con tutti i dispositivi e dati tag richiesti dall'applicazione.

Spostare un'Applicazione su un altro computer

Progetti con lo stesso nome possono risiedere su computer differenti. Però anche se il nome è lo stesso, i progetti possono contenere tag differenti o condividere solo alcuni tag.

Prima di spostare un'applicazione su un altro computer, verificare che il progetto usato dall'applicazione non esista sul computer di destinazione.

- Cercare la directory C:\AB\Progetti\ per una cartella con lo stesso nome di progetto.
- Scegliere il comando Gestione Progetti sul menu Applicazione e cercare il nome del progetto nell'elenco Progetti Esistenti.

Se il progetto non esiste, aprire normalmente il file.

Se il progetto esiste, determinare se già si vuole usare il progetto sul computer o le informazioni di tag nel file .PBA.

- Per utilizzare il progetto sul computer, selezionare Sostituire Nessuno come mostrato nella finestra qui sotto.
- Per copiare le informazioni di tag dal file .PBA nel computer, selezionare Sostituisci Tutto.

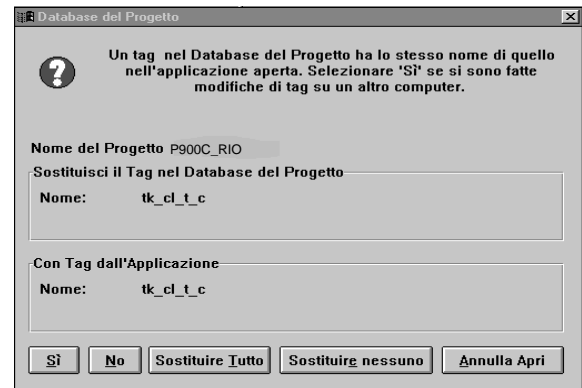
Sostituire Tag o Dispositivi in un progetto

Quando si apre un'applicazione (.PBA file), la finestra qui sotto si apre per verificare la corrispondenza tra i tag nell'applicazione e i tag nel progetto. La finestra di dialogo si riapre poi per verificare i dispositivi nell'applicazione con i dispositivi nel progetto.

È possibile che i dispositivi o i tag dell'applicazione siano differenti da quelli dal progetto.

Esempio:

1. Si trasferisce un'applicazione (file .PBA) da un computer a un laptop. Le informazioni di tag sono memorizzate nel file .PBA. Quando si apre l'applicazione, un progetto che contiene tutti i tag vien creato nell'hard drive.
2. Si modifica la definizione di un tag nel laptop e poi si salva l'applicazione (file .PBA). Il progetto nel laptop è differente quindi, da quello originale copiato dal computer.
3. Si trasferisce di nuovo l'applicazione (file .PBA) al computer. Il progetto aggiornato viene trasferito con l'applicazione.
4. Quando si apre l'applicazione (file .PBA) nel computer, si apre anche una finestra di dialogo che consente di aggiornare il progetto originale.

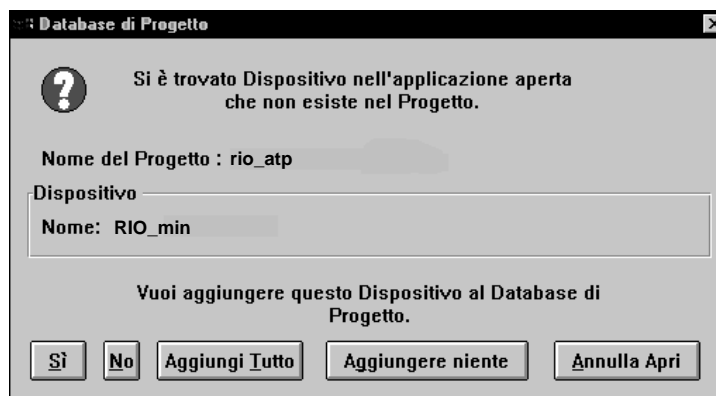
Questa finestra di dialogo non si apre se si sta creando una nuova applicazione non ancora associata ad un progetto.

La finestra di dialogo visualizza il nome del primo dispositivo o tag dell'applicazione che è differente dal progetto. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Fare clic su:	Per:
Sì	Sostituire il dispositivo o il tag del progetto con quelli del dispositivo o del tag dell'applicazione. Selezionare sì, se uno specifico tag o dispositivo è stato modificato e se si vuole aggiornare il database del progetto.
No	Ignorare il dispositivo o il tag dell'applicazione. Non sostituire il tag o il dispositivo nel database del progetto con quelli dell'applicazione.
Sostituisci Tutto	Sostituire tutti i dispositivi del progetto o i tag con quelli dell'applicazione.
Sostituire Nessuno	Ignorare tutti i dispositivi o i tag dell'applicazione. Non sostituire tag o dispositivi nel progetto.
Annulla Apri	Annullare Apri.

Se si seleziona No o Sostituisci Nessuno, si aprirà una finestra di dialogo con l'indicazione che l'applicazione potrebbe non essere validata a causa delle differenze.

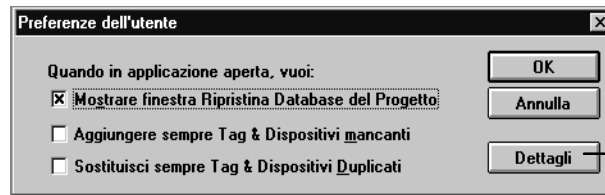
Aggiungere Tag o Dispositivi sconosciuti ad un Progetto

Quando si apre un'applicazione esistente è possibile che i dispositivi o i tag dell'applicazione non siano nel progetto. Questa sezione mostra come Caricare tag o dispositivi sconosciuti in un progetto.

Il PanelBuilder visualizza la seguente finestra di dialogo se l'applicazione che si sta per aprire contiene dispositivi (terminale/controllore) o tag che non esistono nel progetto dell'applicazione.

La finestra di dialogo visualizza il nome del primo dispositivo o tag non trovato nel progetto. Si deve indicare al PanelBuilder cosa fare con i tag sconosciuti. Le opzioni sono:

Fare clic su:	Per:
Sì	Aggiungere dispositivi o tag denominati al database del progetto.
No	Ignorare il dispositivo o il tag, non aggiungerlo al database del progetto.
Aggiungi Tutto	Aggiungere tutti i dispositivi o tag sconosciuti al database del progetto.
Aggiungere niente	Ignorare tutti i dispositivi o tag sconosciuti ed aprire l'applicazione.
Annulla Apri	Annullare Apri.

Impostare le Preferenze per sostituire o aggiungere Tag e dispositivi

La funzione del PanelBuilder può essere controllata quando si apre un’applicazione. Scegliere Preferenze dal menu Applicazione.

Mostrare finestra Ripristina Database del Progetto

Selezionare questa casella di spunta per visualizzare la finestra Ripristina Database del Progetto ogni volta che si sapre un’applicazione. Questa finestra sollecita a:

- sostituire tag duplicati e dispositivi nel database del progetto con quelli nell’applicazione.
- aggiungere tag applicativi e dispositivi nel database del progetto se mancanti.

Questa è un’opzione predefinita. Per aggiungere tag mancanti e sostituire quelli duplicati nel database del progetto senza visualizzare la finestra di dialogo Database del Progetto, disabilitare questa casella di spunta e selezionare le altre due caselle.

Aggiungere sempre Tag mancanti e Dispositivi

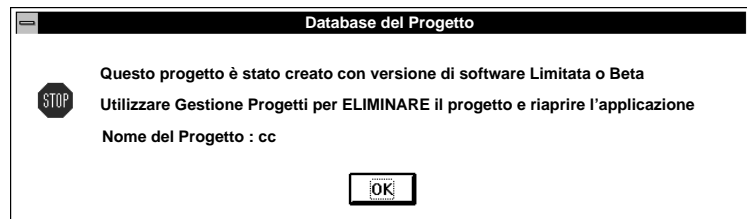
Selezionare questa casella di spunta e disabilitare la prima per aggiungere tag mancanti e dispositivi al database dei dati del progetto senza aprire la finestra di dialogo Database del Progetto. Questa opzione equivale a fare clic sul pulsante Aggiungi Tutto sulla finestra di dialogo Database del Progetto.

Sostituire sempre Tag Duplicati e Dispositivi

Selezionare questa casella di spunta e disabilitare la prima per sostituire tag e dispositivi nel database del progetto senza aprire la finestra di dialogo Database del Progetto. Questa opzione equivale a fare clic sul pulsante Sostituisci Tutto sulla finestra di dialogo Database del Progetto.

Importante: Se si disabilitano tutte le caselle di spunta, non verrà effettuato il processo di verifica e si potranno perdere dati di tag o di dispositivo.

Ripristinare un Progetto creato con Versione Limitata di PanelBuilder

Se si apre un’applicazione che è collegata ad un progetto creato con una versione Limitata o Beta di PanelBuilder, si aprirà questa finestra di dialogo.

Si deve eliminare il progetto e quindi riaprire l’applicazione per assicurarsi che il progetto sia attuale. Tutti i dati applicativi vengono memorizzati nel corso della procedura.

Per ripristinare il progetto:

1. Fare clic su OK per chiudere il dialogo di cui sopra.
2. Scegliere gestione Progetti dal menu Applicazione.
3. Selezionare la scheda Progetti.
4. In Progetti Esistenti, selezionare il progetto da eliminare.
5. Fare clic sul pulsante Elimina. Sarà chiesto di confermare l’eliminazione.
6. Fare clic sul pulsante Finito per uscire dalla finestra di dialogo Gestione Progetti.
7. Riaprire l’applicazione.

Il progetto viene ricreato con tutti i dati di dispositivo e di tag.

Supporto multilingue

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo descrive l'utilizzo dell'utilità FontTool™ per creare file di font per le applicazioni di PanelBuilder. Si può accedere a questi file di font nel PanelBuilder per creare applicazioni in lingue specifiche.

Cosa c'è da imparare?

Questo capitolo descrive i procedimenti requisiti per creare un'applicazione in una determinata lingua. Si imparerà a:

- Creare un file font (contenente set di caratteri) per una determinata lingua.
- Copiare il file font in una scheda di memoria. Questa scheda viene inserita nel posto scheda (slot) di un terminale PanelView e rimane nel posto scheda mentre l'applicazione è in funzione.
- Creare l'applicazione utilizzando il set di caratteri nel file di font.
- Scaricare l'applicazione sul terminale PanelView.
- Inserire la scheda di memoria (contenente il file di font), nel posto scheda del terminale PanelView e a fissarla utilizzando il Fermo della Scheda di Memoria (N. catalogo 2711-NMCC, -NMCD).
- Eseguire l'applicazione nel terminale PanelView.

Requisiti del sistema

Per creare applicazioni in una determinata lingua sono necessari:

- Il software PanelBuilder V2.30 installato con External Font Support (carica l’utilità FontTool).
- I terminali PanelView con firmware V3.0 (o successivo).
- La versione internazionale di Windows per una determinata lingua o Input Method Editor per l’inserimento dei caratteri per lingue a doppio byte.
- Personal Computer con unità scheda ATA o TMB240/TMB250
- Scheda di memoria PC

  Le unità schede TMB-240/250 supportano queste schede:
  - scheda di memoria flash 256K (N. catalogo 2711-NM11)
  - scheda di memoria flash 1M (N. catalogo 2711-NM12)
  - scheda di memoria flash 2M (N. catalogo 2711-NM13)
  - scheda di memoria flash 4M (N. catalogo 2711-NM14)

  Le unità schede ATA supportano queste schede:
  - scheda ATA flash 2M (N. catalogo 2711-NM22)
  - scheda ATA flash 4M (N. catalogo 2711-NM24)
  - scheda ATA flash 6M (N. catalogo 2711-NM26)

  Le schede di memoria ATA sono raccomandate per i computer portatili.

ATTENZIONE: Non formattare una scheda ATA in un’unità scheda DataBook altrimenti non potrà più essere usata.

- Fermo per scheda di memoria (Memory Card Retainer N. catalogo 2711-NMCC, -NMCD)

Terminologia

In questo capitolo vengono utilizzati termini seguenti:

Pagina dei codici

Un set organizzato di caratteri che contiene un indice numerico (valore del punto di codice) associato a ciascun carattere. Il termine pagina dei codici viene utilizzato generalmente nel contesto delle pagine dei codici definite da Windows™ e sono chiamate anche set di caratteri o char set.

Input Method Editor (IME)

Un programma che esegue la conversione, di solito mediante consultazione di un dizionario assistita dall’utente, tra digitazioni e ideogrammi o altri caratteri.

Set di caratteri a Singolo-Byte

Una codifica di caratteri in cui ciascun carattere è rappresentato da un byte. I set di caratteri a Singolo Byte sono matematicamente limitati a 256 caratteri, come ad esempio l’Inglese.

Set Caratteri a Doppio Byte

I set di caratteri a doppio byte non sono altro che una forma specifica di set di caratteri a byte multipli, per quei caratteri che consistono di due byte quale il Cinese.

Glifo

La forma effettiva (schema di bit, contorni ecc.) dell'immagine di un carattere, per esempio, una '*a*' in corsivo e una 'a' di tipo diritto sono 2 glifi differenti che rappresentano il carattere 'a'.

Che cos'è il FontTool?

L'utilità FontTool™ consente di creare file di font utilizzabili da:

- Il software PanelBuilder per visualizzare il testo con i glifi di carattere risiedenti in un file di font.

  Il file font deve risiedere nella cartella (directory) \PBWIN\FONT. Per default, l'installazione crea la cartella (directory) \AB\PBWIN\FONT.

- Il terminale PanelView per la visualizzazione dei caratteri sullo schermo mentre l'applicazione è in funzione. Il file font deve risiedere in una scheda di memoria inserita in un terminale PanelView.

  Si raccomanda di uilizzare le schede flash ATA per le lingue a doppio byte perchè queste richiedono più spazio.

File di Font

FontTool può creare file di font per un set qualsiasi delle lingue installate (o pagine dei codici) supportate da Windows. Il numero della pagina dei codici per molte lingue è 1252.

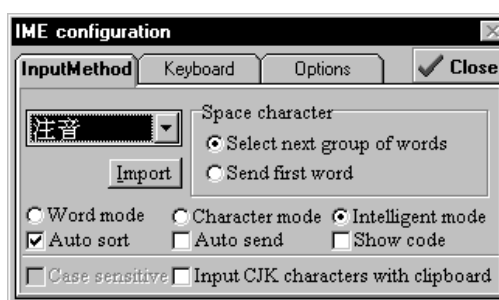
I file di font di PanelView hanno un estensione .OTF (Operator Terminal Font) e risiedono nella directory \PBWIN\FONT. Un file di font contiene un set di caratteri in una o più dimensioni dello stesso stile.

Il set di caratteri (o pagine dei codici) della lingua che si desidera utilizzare deve risiedere nel computer.

Input Method Editor

Per le lingue che utilizzano un set di caratteri a doppio byte sarà necessario utilizzare un Input Method Editor (IME) nel computer (se non si sta usando una versione internazionale di Windows.)

L'Input Method Editor è un'utilità di software che funziona in Windows. L'IME consente di inserire set di caratteri stranieri in PanelBuilder ed in altre applicazioni, come Microsoft Word o Power Point.

UnionWay™ è un esempio di IME. Qui sotto si può vedere un esempio della barra degli strumenti e la finestra di dialogo dell'ingresso dei dati per l'IME.

La lingua selezionata nell'IME deve corrispondere alla pagina dei codici del file font creato in FontTool.

<table>
<tr><th>Per questo file Font:</th><th>Selezionare questa opzione IME:</th></tr>
<tr><td>Cinese (Tradizionale)</td><td>Big5</td></tr>
<tr><td>Cinese (Semplificato)</td><td>GB</td></tr>
<tr><td>Giapponese</td><td>S-JIC o EUC</td></tr>
<tr><td>Coreano (Johab)</td><td rowspan="3">KSC</td></tr>
<tr><td>Coerano (Wansung)</td></tr>
<tr><td>Coerano (Wansung-Full)</td></tr>
</table>

Nota: Selezionare una larghezza fissa di font invece che una proporzionale. La larghezza fissa non causa interferenze al cursore quando si modifica il testo in PanelBuilder.

Se il sistema non è dotato di una versione internazionale di Windows, è necessario eseguire IME per:

- selezionare il tipo di font quando si crea un file di font in FontTool.
- inserire o modificare testo quando si crea un'applicazione di PanelBuilder.

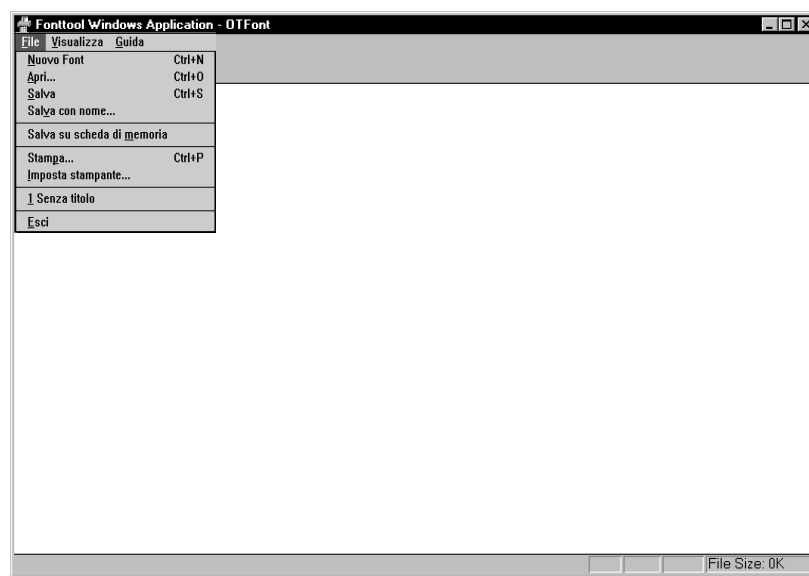
Se l'IME non è in esecuzione o la pagina dei codici non è disponibile per una certa lingua, il FontTool creerà caratteri ASCII alti senza i caratteri glifo desiderati, rendendo quindi illeggibile il testo.

Utilizzo del FontTool

Questo paragrafo descrive come utilizzare il FontTool per creare, aprire, salvare, stampare file di font (.OTF).

Per eseguire FontTool:

- In Windows 95, fare clic sul pulsante Avvio, sui Programmi, su PanelBuilder e su FontTool.
- In Windows 3.x, fare doppio clic sull’icona FontTool del gruppo PanelBuilder.

Si apre l’area di lavoro del FontTool. La maggior parte delle operazioni sono accessibili dal menu File.

Comandi del menu File	Descrizione
Nuovo Font	Crea un nuovo file di font.
Apri	Apre un file di font esistente.
Salva	Salva il file di font nel disco con lo stesso nome.
Salva con nome	Salva il file di font nel disco con nuovo nome di file e/o locazione.
Salva in scheda di memoria	Salva il file di font in una scheda di memoria.
Stampa	Stampa un file di font.
Impostazione stampante	Seleziona la stampante e le impostazioni.
Esci	Per uscire dal FontTool e ritornare a Windows.

Comandi del menu Visualizza	Descrizione
Barra Strumenti	Attiva o disattiva la visualizzazione della barra degli strumenti.
Barra Stato	Attiva o disattiva la visualizzazione della barra dello stato.
Visualizza testo di esempio	Attiva o disattiva la visualizzazione per il testo di esempio.
Modifica testo di esempio	Apre una finestra di dialogo che consente di cambiare il testo di esempio per un file di font.
Regolazione di Sottolinea	Attiva o disattiva Regolazione di Sottolinea per consentire il sottolineamento nelle lingue a doppio byte.

Comandi del menu Guida	Descrizione
Informazioni su	Visualizza le informazioni di copyright e di versione per il FontTool.

Creazione dei file di Font

Per creare un file font:

1. fare clic sullo strumento Nuovo Font della barra degli strumenti o scegliere Nuovo Font dal menu File.

   La casella ad elenco Locale contiene un elenco delle definizioni di font disponibili. Le dimensioni disponibili dei caratteri cambiano a seconda della selezione del font.

   Ciascuna selezione dei font ha un nome. Se il font ha un sottotipo, il nome apparirà tra parentesi, esempio: Cinese (Semplificato).

Simile alle dimensioni di testo in PanelBuilder, la larghezza delle dimensioni disponibili è un multiplo di 8.

Le dimensioni prescelte saranno disponibili nel PanelBuilder (tra parentesi), in aggiunta alle dimensioni standard di testo.

2. Dall’elenco Locale, selezionare una definizione di font.
3. In Dimensioni Disponibili, selezionare (o deselezionare) le dimensioni di carattere che si desidera memorizzare nel file di font e rendere disponibile nell’applicazione di PanelBuilder.

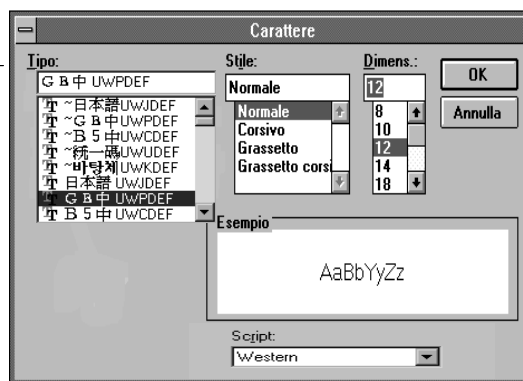
   Deselezionando le dimensioni del carattere si ridurrà la quantità di memoria necessaria per il file di font nel computer e nella scheda di memoria.

4. Fare clic su OK.

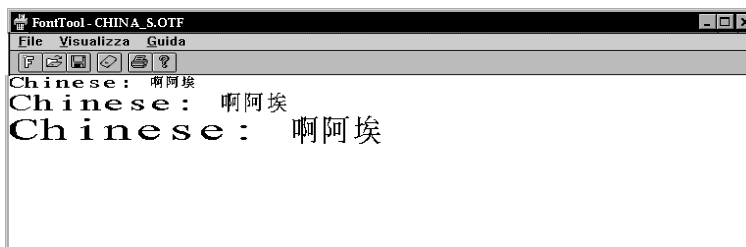
   Il file di Font si apre, consentendo di selezionare lo stile per il font. Lo stile selezionato deve essere compatibile con la definizione di font. Se per esempio si seleziona Cinese (Semplificato):

   - il computer deve avere un font cinese
   - l’apposita pagina dei codici deve risiedere nel sistema.
   - si esegue il programma IME con l’appropriata lingua cinese selezionata.

   Se il sistema è dotato di una versione in Cinese di Windows, non sarà necessario il programma IME ; la pagina corretta dei codici sarà disponibile automaticamente.

Nota: Per le seguenti lingue a singolo byte, selezionare MS LineDraw in Font.
– Inglese
– Francese
– Italiano
– Tedesco
– Spagnolo

5. Selezionare un tipo di font.
6. Fare clic su OK per generare il file di font.

   La quantità di tempo necessaria per generare il file dipende dal numero dei caratteri e delle dimensioni trovate nella definizione, e dalla velocità del computer.

Il testo di esempio è definito per ciascuna definizione di font e viene visualizzato per la definizione di font nello stile selezionato. Accertarsi che l'apparenza del testo sia corretta.

A questo punto, il file di font risiede nella memoria ma non su disco. La barra di stato localizzata sul fondo della finestra FontTool mostra la dimensione del file font.

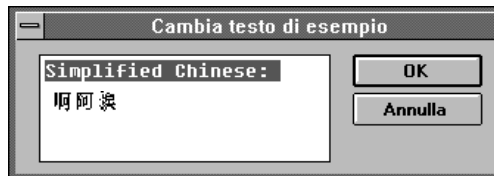
Salvare il file di font:

- nella cartella \PBWIN\FONT per poter accedere al file quando l'applicazione viene creata con il software PanelBuilder.
- nella scheda di memoria, che verrà inserita nel posto scheda del PanelView in cui si eseguirà l'applicazione.

Vedere il paragrafo sul Salvataggio dei file di Font.

Visualizzazione del testo di esempio

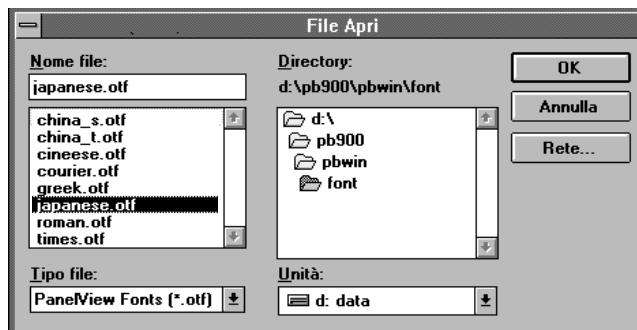
Il testo di esempio di una definizione di font può essere visualizzato o modificato prima di salvare il file font.

1. Scegliere Cambia Testo di Esempio dal menu Visualizza.

2. Immettere il nuovo testo di esempio.
3. Fare clic su OK. Il testo di esempio viene modificato per la definizione di font.

Apertura dei file di Font

I file di Font (.OTF) sono nella directory \PBWIN\FONT. Aprire il file di font per visualizzare o modificare il testo di esempio.

Per aprire un file di font (.OTF):

1. Fare clic sullo strumento Apri della barra degli strumenti o scegliere Apri dal menu File.

2. Selezionare un file da \PBWIN\FONT e fare clic su OK.

   O fare doppio clic sul nome del file che si desidera aprire.

   Il testo di esempio appare per il file che si apre. Se non si vede il testo, scegliere Testo di Esempio dal menu Visualizza. Questo comando attiva o disattiva la visualizzazione del testo.

Salvataggio dei file di Font

Il FontTool è dotato di 3 comandi per il salvataggio dei file.

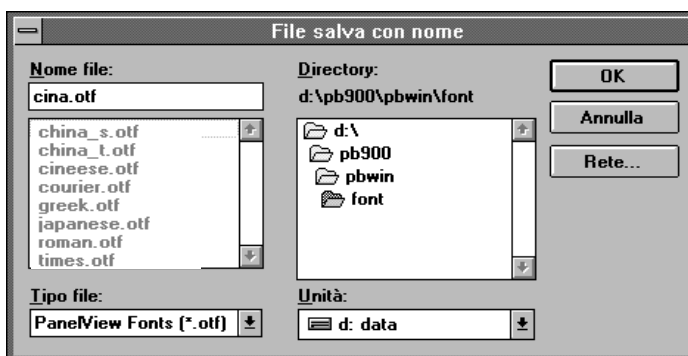
Comandi di salvataggio	Descrizione
Salva	Salva un file precedentemente aperto con lo stesso nome di file e locazione. Se si sta salvando un nuovo file, la finestra di dialogo Salva con nome si aprirà chiedendo di confermare il nome del file e la locazione.
Salva con nome	Salva il file con un nuovo nome e/o locazione, lasciando intatto quello originale.
Salva su Scheda di memoria	Salva il file di font su una scheda di memoria localizzata in un'unità scheda nel computer.

Per salvare un file di font nella stessa locazione con lo stesso nome di file:

Fare clic sullo strumento Salva dalla barra strumenti o scegliere Salva dal menu File.

Per salvare un file di font con nuovo nome e/o locazione:

1. Scegliere Salva con nome dal menu File.

   La finestra di dialogo Salva con nome mostra il nome del file corrente e la locazione del file font.

2. Nella casella Nome File, immettere un nome di file descrittivo (fino a 8 caratteri) con l'estensione .OTF.

   Si prevede che PanelBuilder trovi tutti i file di font .OTF nella cartella \PBWIN\FONT.

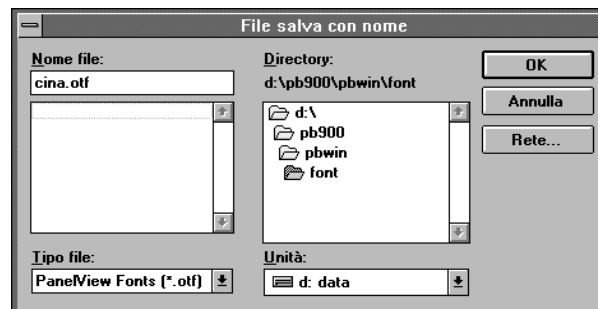
3. Fare clic su OK.

Per salvare un file di font su una scheda di memoria:

1. Caricare una scheda Flash ATA (N. catalogo 2711-NM22, -NM24, -NM26) nell’unità scheda del computer.

   Importante: Per scrivere il file di font su una scheda di memoria direttamente dal FontTool, utilizzare una scheda Flash ATA.

2. Fare clic sullo strumento Salva su scheda di memoria della barra degli strumenti o scegliere Salva su Scheda di memoria dal menu File.

   La finestra di dialogo mostra un elenco delle Unità Schede di Memoria prelevate dal computer.

3. Selezionare il file di font .(OTF) dalla cartella \PBWIN\FONT che si desidera salvare su una scheda di memoria.
4. Selezionare Unità Scheda di Memoria.
5. Fare clic su OK per salvare il file di font su una scheda di memoria.

Nota: Il file font può anche essere salvato su una scheda ATA utilizzando la finestra di dialogo Salva con nome e selezionando l’unità della scheda di memoria dall’elenco dell’Unità.

Stampa dei file di Font

Si può stampare il testo di esempio associato con un file di font.

Per stampare il testo di esempio per un file di font (.OTF):

1. Aprire il file di font che si desidera stampare. (Scegliere il comando Apri dal menu File.)

2. Fare clic su Stampa dalla barra degli strumenti.

   O scegliere Stampa dal menu File.

Utilizzare il comando Impostazione Stampante dal menu File per selezionare una stampante differente o per cambiarne le impostazioni.

Creare un’applicazione utilizzando un file di Font

Questo paragrafo descrive i procedimenti necessari per l’uso di un file di font in un’applicazione di PanelBuilder.

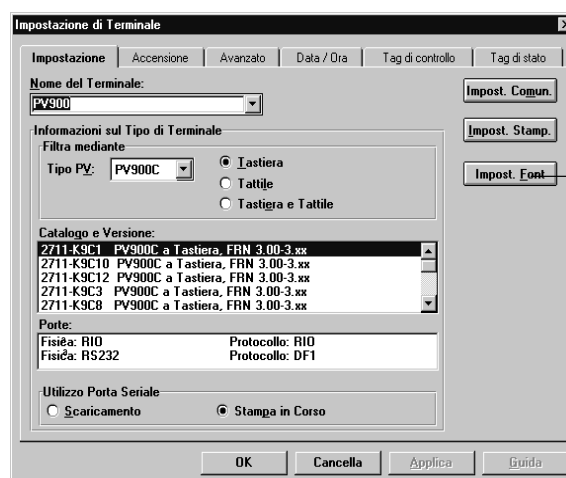
Il file di font che si desidera usare in PanelBuilder deve essere localizzato in \PBWIN\FONT. Per creare un file di font vedere la prima sezione di questo documento.

Per l’utilizzo dei file font è necessario avere:

- Il software PanelBuilder, versione V2.3 (o successiva). Per i sistemi dotati di versioni precedenti di PanelBuilder, sarà necessario un aggiornamento.
- Per i terminali PanelView dotati di firmware V3.0 (o successivo) sarà necessario un aggiornamento del firmware.

  Per controllare la versione del firmware, scegliere Info Terminale dal menu del Modo di Configurazione del terminale.

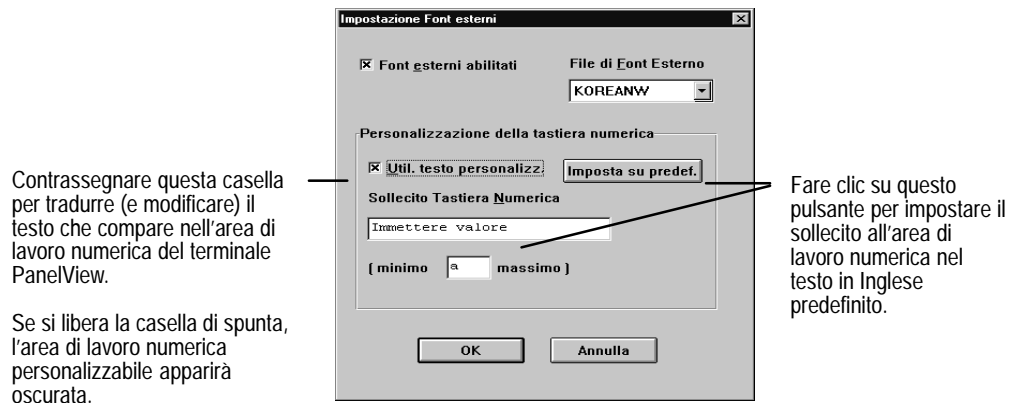
Procedimento 1 – Seleziona terminale dotato di supporto Font esterni

Dalla finestra di dialogo Nuova Applicazione o Impostazione Terminale (menu Applicazione), selezionare un terminale PanelView con supporti di font esterni.
Qualsiasi terminale con firmware di versione 3.0 (o successiva) supporta font esterni.

Procedimento 2 – Attiva supporto font esterno

La finestra di dialogo Impostazione Font esterno consente di:

- attivare un file di font per l'applicazione di PanelBuilder.
- tradurre (e modificare) il testo predefinito che compare nell'area di lavoro numerica del terminale PanelView in modo che sia nella lingua corretta.

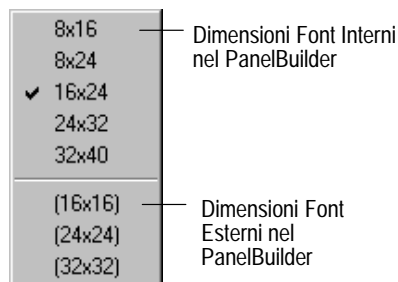
Per attivare il supporto font esterno:

1. Scegliere Impostazione Terminale dal menu Applicazione
2. Fare clic sul pulsante Impostazione Font.

3. Per attivare font esterni contrassegnare la casella Supporto font Esterno.
4. Dall'elenco File di Font Esterni, selezionare un file di font.

   Il file di font selezionato determina le dimensioni disponibili dei caratteri ed i caratteri disponibili per la visualizzazione in oggetti.
5. Contrassegnare la casella Utilizza Testo Personalizzabile per tradurre il testo che appare nell'Area di Lavoro Numerica del teminale dall'Inglese alla lingua selezionata. Quando si desidera, il contrassegno di questa casella consente di cambiare la formulazione del sollecito.

   Se non si traduce il sollecito dell'Area di Lavoro Numerica, il testo apparirà in Inglese nel Terminale.
6. Fare clic su OK per uscire e ritornare alla finestra di dialogo Impostazione Terminale.

Procedimento 3 – Crea l’applicazione

Creare l’applicazione di PanelBuilder.

Le dimensioni di testo per un file di font esterno appaiono tra parentesi:

- nel menu Dimensione accessibile dal menu Formato o dalla barra degli strumenti
- nell’elenco Dimensione Testo nella finestra di dialogo Elenco Registro Allarmi
- nel campo Dimensione Testo nell’editor dell’area di lavoro per gli oggetti a stati multipli

Se si seleziona una dimensione di testo tra parentesi, il PanelBuilder utilizza file di font esterni per generare glifi per una determinata lingua sullo schermo applicativo.

Se si seleziona una dimensione di testo senza parentesi, PanelBuilder utilizza il font interno predefinito per visualizzare il testo su schermi applicativi.

Importante: I font esterni e interni non possono essere utilizzati nella stessa stringa di testo. Possono però essere usati nella stessa applicazione.

PanelBuilder utilizza sempre il font interno predefinito per visualizzare il testo immesso nella casella Modifica Testo della barra degli strumenti, nel Modifica Testo, e nell’editor dell’area di lavoro per dispositivi a stati multipli. Il sistema operativo è resposnsabile della formattazione e la visualizzazione del testo.

Per immettere testo in PanelBuilder, utilizzando il set dei caratteri di un file font esterno (es: caratteri asiatici a doppio byte), si deve avere:

- Una versione internazionale di Windows, o
- Un programma IME con la lingua corretta (pagina dei codici) selezionata.

  Se non si sta eseguendo il programma IME, il sistema operativo visualizzerà caratteri glifi a doppio byte come 2 caratteri a singolo byte.

Step 4 – Copia il file di Font su Scheda di memoria

Per eseguire l’applicazione sul terminale PanelView, il file di font deve risiedere su una scheda di memoria caricata nel terminale.

Per copiare un file di font su una scheda di memoria flash ATA: (N. catalogo 2711-NM22, -NM24, -NM26)

- In FontTool, Scegliere Salva su Scheda di Memoria dal menu File.
- In PanelBuilder, scegliere Copia File Font dal menu File.
- Nell’Utilità Trasferimento File Applicativi, scaricare un file .OTF su una scheda di memoria DOS. Fare clic sul pulsante Impostazione per immettere il comando COPIA, esempio:

  ```
  copy \ab\pbwin\font\china_s.otf m:
  ```

  dove file china_s.otf è stato copiato nell’unità schede di memoria m:
- In DOS, utilizza il comando COPIA come descritto sopra.

Per salvare un file di font su una scheda di memoria flash: (N. catalogo 2711-NM11, -NM12, -NM13, -NM14)

- Nell’Utilità Trasferimento File Applicativo, si può scaricare un file specifico .OTF su una scheda di memoria DOS. Fare clic sul pulsante Impostazione per immettere l’apposita stringa di comando per scaricare il file. Vedere pagina 23–17 per i dettagli relativi alla stringa di comando.
- In DOS, utilizzare l’apposita stringa di comando per copiare il file su una scheda di memoria. Vedere pagina 23–17 per i dettagli relativi alla stringa di comando.

Procedimento 5 – Scarica ed Esegui l’Applicazione

Per eseguire un’applicazione di PanelBuilder utilizzando un file di font:

- scaricare l’applicazione di PanelBuilder su un terminale PanelView
- inserire la scheda di memoria che contiene il file di font, nel posto scheda del terminale PanelView.
- utilizzare il fermo della scheda di memoria (N. catalogo 2711-NMCC, -NMCD) per prevenire la rimozione accidentale della scheda dal posto scheda.

Importante: L’applicazione non funzionerà correttamente se prima non si inserisce nel terminale PanelView la scheda di memoria che contiene il file font.

Individuazione dei guasti

Rilevamento dei problemi con FontTool

Questo paragrafo descrive i possibili problemi nell'utilizzo del FontTool. Se il file di font viene generato ma non appare il testo di esempio, considerare le cause seguenti.

La pagina specificata dei codici non è disponibile

Quando un file font viene generato, la pagina dei codici per quel determinato font dovrà essere disponibile nel computer. FontTool utilizza questa pagina dei codici per generare i caratteri per il file di font.

La pagina dei codici può non essere disponibile per le seguenti ragioni:

- La versione in Inglese del sistema operativo di Windows funziona ma non è attivo l'apposito programma Input Method Editor (IME).
- Il programma IME è attivo ma si è selezionato una lingua sbagliata (certi Input Method Editors supportano lingue multiple).
- La versione internazionale di Windows funziona ma non è la versione corretta. Per esempio, Windows 3.1 è dotato di distribuzioni separate per il Cinese Semplificato (pagina dei codici=936) e Cinese Tradizionale (pagina dei codici=950).

I font selezionati con contengono i caratteri specificati

Se il tipo di font (selezionato nella finestra di dialogo Font) non contiene i caratteri corretti succede che:

- i caratteri non appaiono o
- che ciascun carattere a doppio byte appare come 2 caratteri a singolo byte.

Rilevamento dei problemi con Font Esterni in PanelBuilder

Questo paragrafo descrive i possibili problemi quando si utilizzano file font esterni con PanelBuilder.

I caratteri possono non apparire correttamente in PanelBuilder per le seguenti ragioni:

- Se si immette un carattere che non è nel file di font, PanelBuilder visualizzerà un asterisco che indicherà un carattere non valido.
- Se la pagina dei codici per il file di font non è disponibile tramite il sistema operativo, i caratteri appariranno in modo corretto sullo schermo applicativo, ma non nella casella Modifica Testo della barra degli strumenti, nel Modifica Testo, o negli editor dell'area di lavoro per dispositivi a stati multipli.

  La pagina dei codici può non essere disponibile perchè:

  – la versione internazionale di Windows non corrisponde alla pagina dei codici del file di font.
  – la lingua selezionata nel programma Input Method Editor non corrisponde alla pagina dei codici del file di font.
  – il font esterno non è stato selezionato o supportato da PanelView.

Traduzione di testo applicativo in Excel

Questo paragrafo descrive come viene tradotto il testo per un'applicazione in Excel invece che in PanelBuilder. Questo può essere utile se la persona che traduce il testo non conosce il software PanelBuilder o i terminali PanelView. La traduzione del testo applicativo fuori di PanelBuilder semplifica il processo di traduzione.

Le procedure che seguono presumono che l'applicazione sia stata progettata nella lingua predefinita di PanelBuilder. Dopo aver seguito le procedure, la scheda di memoria che contiene il file di font, può essere inserita nel terminale e l'applicazione può essere scaricata nel terminale.

Per selezionare e copiare il testo da tradurre:

1. Aprire PanelBuilder.
2. Aprire il Modifica Testo scegliendo Modifica Testo dal menuApplicazione.
3. Ripulire il testo non usato dall'applicazione.
   - Fare clic sul pulsante Seleziona Tutto.
   - Fare clic sul pulsante Ripulisci.
4. Fare clic sul pulsante Seleziona Tutto di nuovo per selezionare tutto il testo da tradurre.
5. Copiare il testo negli Appunti.
   - Fare clic sul pulsante destro del mouse.
   - Scegliere Copia dal menu a comparsa.

Per incollare e selezionare il testo in Excel:

1. Aprire Excel senza chiudere PanelBuilder.
2. Incollare il testo nell'area di lavoro dell'Excel.
3. Tradurre il testo.

Per copiare il testo tradotto nel PanelBuilder:

1. In Excel, copiare il testo tradotto negli Appunti.
2. Ritornare al PanelBuilder.
3. Incollare il testo tradotto nel Modifica Testo.
   - Selezionare tutte le righe
   - fare clic sul pulsante destro del mouse.
   - Scegliere Incolla dal menu a comparsa.
4. Fare clic su OK per uscire da Modifica Testo.

Per creare e salvare un file di font:

1. Aprire FontTool.
2. Dal menu File, scegliere NuovoFont.
3. Selezionare la lingua appropriata, le dimensioni e il tipo di font.
4. Dopo aver generato il file di font, scegliere Salva con nome dal menu File per salvare il file di font (.OTF) nella cartella \PBWIN\FONT.
5. Dal menu File, scegliere salva su Scheda di Memoria per salvare il file di font (.OTF) su una scheda di memoria.
6. Chiudere il FontTool.

Per attivare il font nel PanelBuilder:

Se prima non si attiva il file di font nel PanelBuilder, i caratteri non appariranno correttamente nell’applicazione.

1. In PanelBuilder, scegliere Impostazione Terminale dal menu Applicazione.
2. Fare clic sul pulsante Impostazione Font.
3. Selezionare la casella di spunta Attiva Font Esterni.
4. Dall’elenco File Font Esterni, selezionare il file di font.
5. Fare clic su OK affinchè non si esce dalla finestra di dialogo Impostazione Terminale.

Utilizzo dei font di Windows Standard per l’immissione dei caratteri per l’Europa Occidentale

I font standard di Microsoft Windows supportano i caratteri per l’Europa Occidentale. Si può aggiungere una lingua o una tastiera su sistemi di Windows 95 o Windows NT e poi immettere i caratteri internazionali direttamente dalla tastiera.

Per aggiungere uno schema di tastiera:

1. Nel menu Avvio, fare clic su Impostazioni ▸ Pannello di controllo.
2. Fare doppio clic sull’icona Tastiera.
3. Fare clic sulla scheda Lingua (in Windows 95) oppure sulla scheda Input Locales (in Windows NT).
4. Cambiare la tastiera da US-101 (Windows 95) o US (Windows NT) a US International.

Per avere ulteriori dettagli su come aggiungere schemi di tastiera consultare Keyboard Layouts nell’Indice online della guida di Windows.

Per immettere caratteri internazionali:

Per immettere questo carattere:	Premere:
à è ì ò ù À È Ì Ò Ù	Ctrl+ ‘, (accento grave) e la lettera
á é í ó ú ý Á É Í Ó Ú Ý	Ctrl+’ (apostrofo) e la lettera
â ê î ô û Â Ê Î Ô Û	Ctrl+Shift+^ (caret) e la lettera
ã ñ õ Ã Ñ Õ	Ctrl+Shift+~ (tilde)e la lettera
ä ë ï ö ü ÿ Ä Ë Ï Ö Ü Ÿ	Ctrl+Shift+: (due punti) e la lettera
å Å	Ctrl+Shift+@, a oppure A
æ Æ	Ctrl+Shift+&, a oppure A
œ Œ	Ctrl+Shift+&, o oppure O
ç Ç	Ctrl+Shift+, (virgola), c oppure C
ð Ð	Ctrl+Shift+’ (apostrofo), d oppure D
ø Ø	Ctrl+Shift+/, o oppure O
¿	Alt+Ctrl+Shift+?
¡	Alt+Ctrl+Shift+!
ß	Ctrl+Shift+&,s

Per avere ulteriori informazioni sull’immissione dei caratteri internazionali consultare Caratteri Internazionali nell’Indice della guida di Windows.

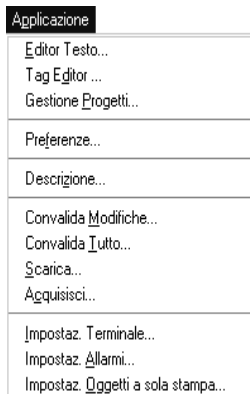
Validare e trasferire Applicazioni

Obiettivi del capitolo

Questo capitolo contiene i paragrafi seguenti:

Suggerimenti utili

- Le applicazioni PanelBuilder sono salvate nei file .PBA. Nello scaricamento su un terminale PanelView o in un file DOS, il file .PBA viene convertito automaticamente e salvato in un file .PVA.
- Il terminale PanelView deve essere connesso fisicamente al computer tramite connessione diretta o di rete prima di trasferire file.
- Utilizzare il driver interno DF1 per trasferire applicazioni su un collegamento seriale ad un terminale con porta RS–232 /DF1.
- Se le applicazioni vengono scaricate (trasferite) direttamente ad un terminale DH-485 utilizzando il convertitore 1747-PIC, configurare i driver RSLinx o INTERCHANGE appropriati.
- Se le applicazioni vengono scaricate localmente con un collegamento DH+ o utilizzando Pass-Through, si deve configurare si deve configurare il driver RSLinx o INTERCHANGE appropriato nel computer.
- Le applicazioni vengono validate automaticamente (con controllo degli errori) durante lo scaricamento. La applicazioni possono anche essere validate o corrette prima dello scaricamento.
- Non si può scaricare un’applicazione a tastiera su un terminale con schermo tattile, o viceversa.
- Le stringhe di testo e i tag non usati non vengono scaricati con l’applicazione.
- Se durante un trasferimento si incontrano dei problemi, consultare l’Appendice F che riguarda l’individuazione dei guasti.

Validare applicazioni

Il PanelBuilder valida e controlla le applicazioni per eventuali errori durante lo scaricamento. L'esattezza di un'applicazione può essere controllata anche prima dello scaricamento utilizzando uno di questi comandi:

- **Valida Modifiche**

  Controlla solo le modifiche nell'applicazione dall'ultima validazione. Le modifiche sono validate schermo per schermo.
- **Valida Tutto**

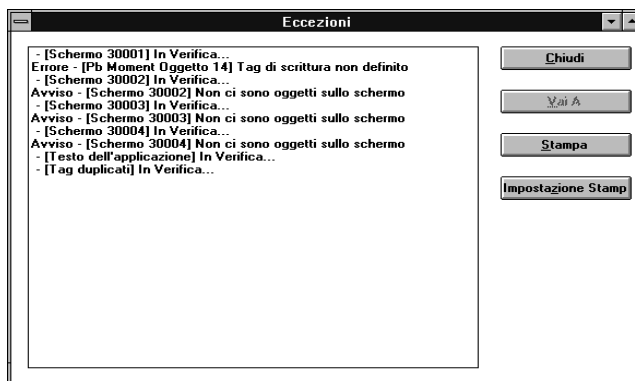
  Valida tutta l'applicazione.

Le applicazioni devono essere validate con successo prima di poterle scaricare in un terminale. Vedere l'Appendice E sulla validazione dei messaggi di errore.

Per validare un'applicazione:

Scegliere Convalida Tutto o Convalida Modifiche dal menu Applicazione.

- Se la validazione è riuscita, si aprirà la seguente finestra.

- Se la validazione non è riuscita, si aprirà la finestra Eccezionielencando:
  - **gli errori** – devono essere corretti prima di scaricare l'applicazione.
  - **le avvertenze** – non devono essere corrette prima di scaricare l'applicazione. Le avvertenze sono modifiche opzionali.

Si può anche aprire la finestra Eccezioni dal menu Finestre durante la correzione degli errori di applicazione.

Premere:	Per:
Chiudi	Chiudere la finestra di dialogo.
Vai A	Aprire la finestra di dialogo e lo schermo associato con l'errore evidenziato.
Stampa	Inviare la validazione dei messaggi ad una stampante o un file.
Impostazione Stamp	Definire le impostazioni di stampante.

Correggere Errori di Validazione

Per correggere errori di validazione:

1. Selezionare un errore nella finestra di dialogo Eccezioni facendo clic sull’errore.
2. Fare clic sul pulsante Vai A.

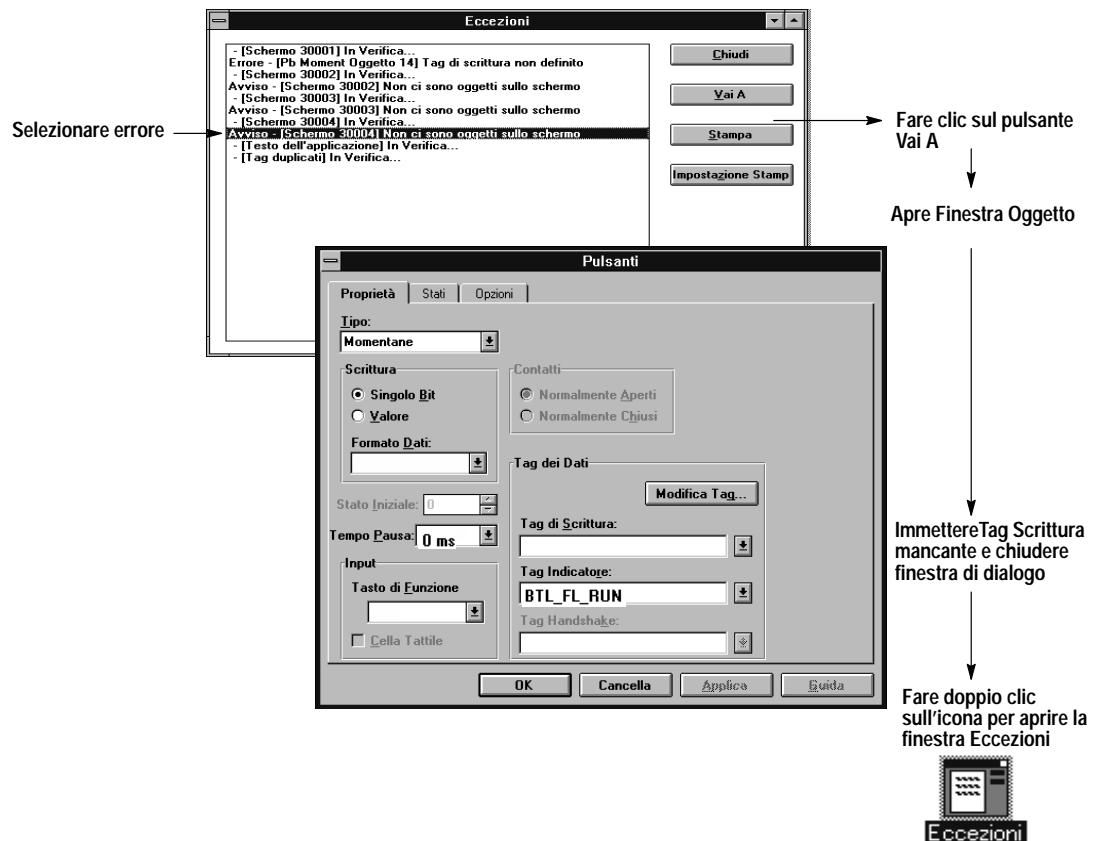
   Il PanelBuilder apre la finestra di dialogo associata con l’errore o lo schermo contenente l’oggetto con un errore.

   Se il PanelBuilder non può raggiungere la sorgente dell’errore selezionato il pulsante Vai A è oscurato.

   La finestra di dialogo Eccezioni è ridotta ad icona.
3. Correggere l’errore e chiudere la finestra di dialogo.

   Nota: Se il messaggio indica un tasto di funzione non definito anche se la finestra oggetto mostra un tasto selezionato, facendo clic su OK si risolverà l’errore.
4. Fare doppio clic sull’icona eccezioni per aprire la finestra di dialogo Eccezioni.

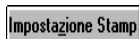
   Oppure scegliere Eccezioni dal menu di Windows.
5. Ripetere punti da 1 a 4 per correggere altri errori.

   L’esempio seguente mostra come passare da un errore nella finestra Eccezioni alla finestra o schermo contenente l’errore.

Stampare Messaggi di Validazione

Per inviare messaggi di validazione ad una stampante:

- la stampante deve essere connessa al computer
- il computer deve riconoscere la stampante come stampante valida

Vedere la Guida per Utente di Microsoft Windows per avere dettagli sull'installazione delle stampanti.

Per impostare la stampante:

1. Fare clic sul pulsante Imposta Stampa dalla finestra di dialogo Eccezioni.

   La finestra standard Imposta Stampa di Microsoft si apre.

2. Se la stampante predefinita non è quella in uso, selezionare una stampante dalla casella ad elenco Stampante specifica. Se non è elencata vedere le informazioni sottostanti.
3. Impostare gli attributi appropriati per la stampante.
4. Fare clic sul pulsante Opzioni per immettere opzioni che sono specifiche per la stampante in uso. La finestra Opzioni è differenti per ciascuna stampante.
5. Al termine, fare clic sul pulsante OK.

6. Fare clic sul pulsante Stampa dalla finestra Eccezioni per stampare la validazione dei messaggi.
7. Fare clic su Chiudi per uscire dalla finestra Eccezioni.

Se la stampante non è elencata:

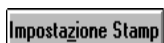
- Controllare la compatibilità dell'hardware tra la propria stampante ed una di quelle elencate.
- Controllare se la propria stampante ha un modo di emulazione che è compatibile con una delle stampanti elencate.
- Sarà necessario installare un driver di stampa per la propria stampante. Consultare la Guida dell'Utente di Microsoft Windows.

Inviare Messaggi di Validazione al File

Per inviare messaggi ad un file, si deve:

- aggiungere la stampante Generica/Solo Testo all’elenco Stampanti Installate
- assegnare la stampante ad un File: porta

Per avere dettagli su come aggiungere Generica/Solo Testo su FILE: all’elenco Stampanti Installate del proprio computer, vedere la Guida dell’Utente di Microsoft Windows. Questa opzione di stampa consente di stampare testo, non grafici.

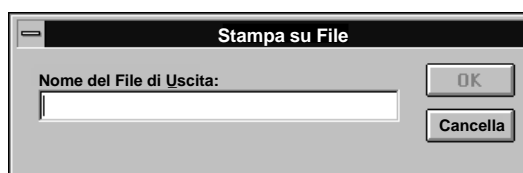
Per inviare messaggi di validazione ad un file:

1. Fare clic sul pulsante Impostazione Stampa dalla finestra Eccezioni.

   La finestra standard Impostazione Stampa di Microsoft si apre.

2. Verificare che Solo Testo / Generico su FILE: sia la stampante selezionata in Stampante Specifica.

Se l’applicazione usa dimensioni di testo grandi, aprire la finestra Opzioni ed abilitare l’opzione Carrello Largo.

3. Fare clic su OK per uscire dalla finestra Impostazione Stampante.

4. Fare clic sul pulsante Stampa dalla finestra Eccezioni.

5. Nella casella Nome File Uscita, immettere il nome del file in cui si vuole salvare i messaggi di validazione.
6. Fare clic su OK per emettere i messaggi su file.

   Se il nome del file già esiste, sarà data l’opzione di sovrascriverlo o di immettere un altro nome di file.
7. Fare clic su Chiudi per uscire dalla finestra Eccezioni.

Opzioni di trasferimento

Si possono trasferire applicazioni tra un computer che esegue PanelBuilder ed uno dei seguenti:

- Terminale PanelView
- Scheda di Memoria
- File DOS

Terminale PanelView

Connessione diretta

Scarica le applicazioni dalla connessione RS-232 sul computer o workstation. Per evere ulteriori informazioni, consultare la pubblicazione 2711-6.1IT.

Utilizzare il driver interno DF1 per trasferire applicazioni direttamente su un terminale PanelView utilizzando la porta del terminale RS-232/DF1.

Per trasferire direttamente un’applicazione su un terminale DH-485 o RS-232 (protocollo DH485) utilizzando il convertitore 1747-PIC, si dovrà configurare il driver 1747-PIC utilizzando il software RSLinx o INTERCHANGE.

Connessione DH+ Locale

Scarica applicazioni da computer o workstation sul collegamento Allen-Bradley Data Highway Plus™ (DH+) ad un terminale PanelView DH+ su tale collegamento. Per evere ulteriori informazioni, consultare la pubblicazione 2711-6.1IT.

Un driver DH+ RSLinx o INTERCHANGE deve essere installato nel computer.

Connessione Pass-Through

Il Pass-Through consente di trasferire applicazioni tra un computer o workstation su un collegamento DH+ ed un terminale su un collegamento Remote I/O o DH-485. I dati passano per un controllore, il quale fa da ponte tra le due reti. Per ulteriori informazioni sulle connessioni, consultare la pubblicazione 2711-6.1IT.

Un driver DH+ RSLinx o INTERCHANGE deve essere installato nel computer.

Scheda di memoria

I computer con un'unità a scheda ATA o DataBook TMB240/TMB250 consentono di trasferire applicazioni utilizzando schede di memoria.

- Le unità a scheda ATA utilizzano le seguenti schede Allen-Bradley: N. catalogo 2711-NM22, -NM24, -NM26. I terminali PanelView che funzionano con firmware 3.0 (o più alto) supportano le schede ATA.
- Le unità a scheda DataBook utilizzano le seguenti schede Allen-Bradley: N. catalogo 2711-NM11, -NM12, -NM13, -NM14.

I drive a scheda DataBook TMB240 o TMB250 non possono essere impostati nel Pannello di Controllo di Windows 95. Seguire le istruzioni sulla Guida per utente del DataBook per avere dettagli sull'installazione dei drive a scheda.

Le applicazioni nel terminale possono essere trasferite ad una scheda di memoria anche usando lo slot per la scheda di memoria del terminale. Per ulteriori dettagli consultare il manuale per utente del terminale PanelView . Con questo metodo non è necessario avere un drive a scheda separato sul computer. Usare la scheda di memoria per scaricare applicazioni su più di un terminale senza un computer.

File DOS

Le applicazioni di PanelBuilder possono essere trasferite su/da file DOS. L'applicazione viene scaricata su file DOS in formato .PVA.

Utilizzare l'Utilità Trasferimento File PanelView (PFT) per trasferire file applicativi DOS (*.PVA) tra un terminale PanelView DH-485 ed un computer su cui non è installato Windows. Il PanelBuilder include una copia delle Utilità (PFT).

Nota: Le utilità PFT funzionano solo con terminali DH-485. Per scaricare su un terminale Remote I/O, è necessario usare un driver DF1.

Prima di trasferire i file usando l'utilità PFT, disabilitare tutti i driver di porta seriale (includendo il mouse ed INTERCHANGE o RSLinx) che utilizzno la stessa porta COM di PFT.

Per usare le utilità PFT su computer che non ha il Software PanelBuilder installato, copiare i file seguenti dalla directory C:\AB\PBWIN su un disco floppy per il trasporto ad un computer DOS:

PFT.EXE	Utilità DOS Trasferimento File PanelView
DEFAULT.STP	File configurazione Trasferimento File PanelView
PIC485.EXE	Drive Modulo PIC Trasferimento File PanelView
KR.EXE	Driver Scheda KR Trasferimento File PanelView
<APP>.PVA	File applicativo PanelView per Utente

Consultare la Guida per Utente (Pubblicazione 2711-805) per avere istruzioni sull'uso delle Utilità Trasferimento File PanelView per acquisire/scaricare applicazioni tra un terminale PanelView ed un personal computer in ambiente DOS.

Utilità di trasferimento

Menu Applicazione di PanelBuilder

La maggior parte dei trasferimenti di applicazioni vengono iniziati dal menu Applicazione del software PanelBuilder. Scegliere il comando Scarica o Acquisisci dal menu Applicazione.

Usare il comando Scarica per scaricare un’applicazione su un:

- terminale PanelView
- scheda di memoria
- file DOS

Usare il comando Acquisisci per acquisire un’applicazione da un terminale.

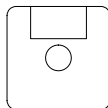
Utilità Trasferimento File Applicativi

Utilizzare le Utilità Trasferimento File Applicativi (WINPFT.EXE o WINPFT32.EXE) per trasferire applicazioni in ambiente Windows, fuori di PanelBuilder. Questa utilità è disponibile come icona nel gruppo PanelBuilder. Le finestre di dialogo sono identiche a quelle di Scarica/Acquisisci sul menu Applicazione di PanelBuilder.

Usare gli strumenti o i comandi del menu File per:

- scaricare un’applicazione .PVA su un terminale PanelView.

  Creare un file .PVA scaricando un’applicazione .PBA su un file DOS dal menu Applicazione di PanelBuilder.
- acquisire un’applicazione .PVA da un terminale PanelView
- verificare l’applicazione da scaricare con quella acquisita nel terminale

Utilità Trasferimento File DOS PanelView

Consultare la Pubblicazione 2711-805IT per avere dettagli sull’uso delle Utilità Trasferimento File PanelView (PFT) per il trasferimento di applicazioni tra un computer ed un terminale PanelView in ambiente DOS.

Driver interno DF1

Il PanelBuilder è munito di un driver DF1 Interno per il trasferimento di applicazioni su un collegamento seriale per:

- I terminali PanelView con porta RS-232 (protocollo DF1), es: terminale DH+, DF1 o Remote I/O.
- Il terminale Remote I/O con porta RS-232 (protocollo DF1) configurato per le comunicazioni Pass-Through con un PLC utilizzando il driver DF1.
  Il PLC 5 deve essere configurato con le impostazioni DF1 mostrate qui sotto per attivare le comunicazioni.

Il driver Interno DF1 utilizza le seguenti impostazioni corrispondenti alle impostazioni fisse DF1 nel terminale PanelView.

```
Parità = Nessuna
Baud Rate = 19200
Rilevamento errori = CRC
```

Utilizzo dei Driver Interni

La finestra di dialogo Scarica/Acquisisci Applicazione comprende un elenco di Driver di Comunicazione da cui si seleziona:

- il driver DF1 Interno oppure
- il driver RSLinx o INTERCHANGE

Per utilizzare il driver DF1, si dovrà prima scaricare INTERCHANGE dal sistema di elaborazione. (Uscire da Windows e digitare ABICSTOP al sollecito DOS).

Se un driver RSLINX è configurato per una porta COM (nonostante il driver non sia mappato per un'applicazione client), il driver DF1 interno viene disabilitato per evitare conflitti. Eliminando il driver RSLinx si renderà disponibile il driver DF1 interno.

Se si seleziona un driver DF1 Interno per un terminale che non è munito di porta RS-232/DF1 (es: un terminale DH-485), apparirà questo messaggio:

```
Incompatibile o nessun driver di comunicazione attivo,
impossibile eseguire operazioni di trasferimento file
con il terminale Operatore
```

ed il Terminale Operatore è stato rimosso come opzione in Destinazione.

Il pulsante Impostazione nella finestra di dialogo Scarica/Acquisisci diventa attivo se è disponibile più di una porta COM per i driver interni.

Se si seleziona una porta COM utilizzata da un'altra applicazione di Windows, la porta sarà bloccata. I sistemi di elaborazione eseguibili in Windows 3.1, visualizzeranno questo messaggio:

```
La porta COM richiesta non è disponibile perchè è stato
rilevato un conflitto di interrupt dell'hardware.
Cambiare la configurazione dell'hardware per poter
utilizzare questa porta COM dalle applicazioni Windows.
```

Siccome la porta è bloccata da un'altra applicazione Windows, questo messaggio apparirà nella finestra di dialogo mostrando lo stato di scarica/acquisisci:

```
Errore! La porta di comunicazione selezionata non è
configurata, è in uso da un'altra applicazione di
Windows,o non esiste l'hardware della porta.
```

Scaricare direttamente su un Terminale

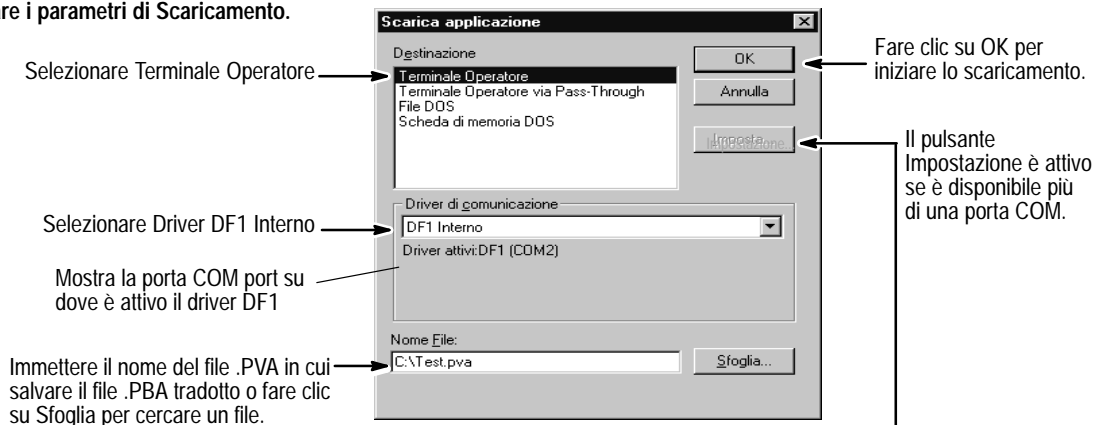
Questo paragrafo mostra come trasferire un'applicazione direttamente ad un terminale PanelView su un collegamento seriale. Prima di iniziare lo scaricamento:

- controllare le connessioni dei cavi (vedere Pubblicazione 2711-6.1IT).
- utilizzare il driver DF1 Interno per trasferire le applicazioni a terminale muniti di porta RS-232/DF1.
- utilizzare il driver 1747-PIC (INTERCHANGE o RSLinx) per trasferire applicazioni a terminali DH-485o RS-232 (protocollo DH-485).

Per scaricare un'applicazione utilizzando il Driver DF1 Interno:

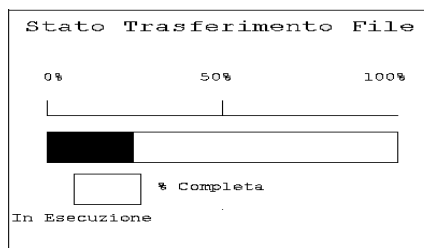
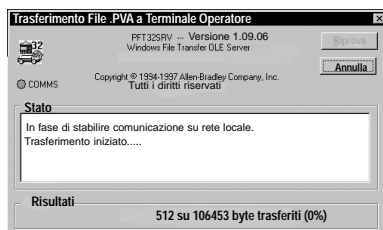
① **Aprire l'applicazione che si vuole scaricare.**

② **Scegliere Scarica dal menu Applicazione.**

③ **Selezionare i parametri di Scaricamento.**

Il driver DF1 interno è assegnato alla porta COM2.

④ **L'applicazione viene validata e tradotta su un file .PVA**

La finestra di dialogo Eccezioni si apre se sono stati rilevati errori o avvertenze. Gli errori debbono essere corretti prima di continuare con lo scaricamento. Nonostante debbano essere corrette anche le avvertenze, lo scaricamento può procedere ugualmente.

⑤ **Il software PanelBuilder ed il terminale visualizzano lo stato dello scaricamento.**

⑥ **Il terminale ripristina, verifica ed avvia l'applicazione.**

Per scaricare un’applicazione utilizzando un driver DH485:

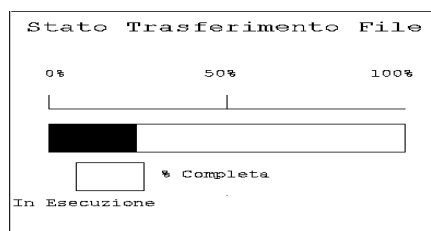
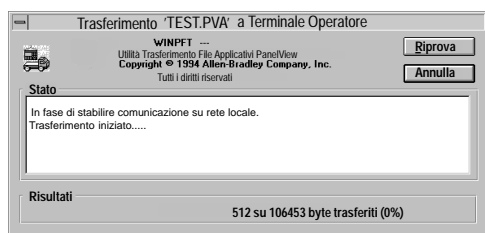
① **Aprire l’applicazione che si vuole scaricare.**

② **Scegliere Scarica dal menu Applicazione.**

③ **Selezionare i parametri di Scaricamento.**

Per i terminali DH-485 o RS-232 (protocollo DH485), fare clic su Impostazione verificare l’indirizzo di nodo del terminale.

④ **l’applicazione viene validata e tradotta su un file .PVA.**
La finestra di dialogo Eccezioni si apre se sono stati rilevati errori o avvertenze. Gli errori debbono essere corretti prima di continuare con lo scaricamento. Nonostante debbano essere corrette anche le avvertenze, lo scaricamento può procedere ugualmente.

⑤ **Il Software PanelBuilder ed il terminale visualizzano lo stato dello scaricamento.**

⑥ **Il terminale ripristina, verifica e avvia l’applicazione.**

Scaricare su un collegamento DH+ Locale

Questo paragrafo mostra come scaricare (trasferire) un'applicazione da un computer sul collegamento DH+ ad un terminale DH+ sul collegamento. Il computer e il terminale sono due stazioni separate sul collegamento DH+.

Prima di scaricare l'applicazione:

- controllare le connesioni dei cavi. Consultare la pubblicazione 2711-6.1IT.
- configurare il driver DH+ utilizzando RSLinx o INTERCHANGE.

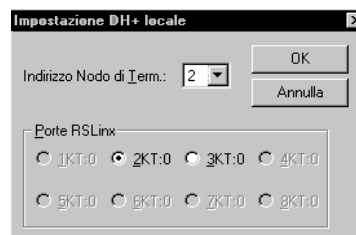
Nota: Il computer funziona ad una velocità di trasmissione di 57.6K baud forzando il collegamento DH+ ed il terminale ad usare la stessa velocità. Impostare la rete DH+ del terminale a questa velocità prima di scaricare un'applicazione.

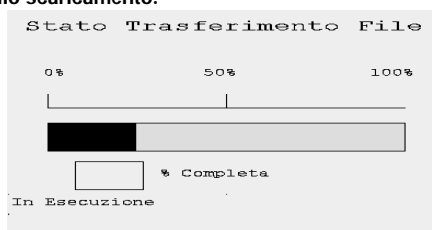
Per scaricare un'applicazione su un collegamento DH+:

① **Aprire l'applicazione che si vuole scaricare.**

② **Scegliere Scarica dal menu Applicazione.**

③ **Selezionare i parametri di scaricamento.**

I driver vengono assegnati alle porte nel software RSLinx.

④ **l'applicazione viene validata e tradotta su un file .PVA.**
La finestra di dialogo Eccezioni si apre se sono stati rilevati errori o avvertenze. Gli errori debbono essere corretti prima di continuare con lo scaricamento. Nonostante debbano essere corrette anche le avvertenze, lo scaricamento può procedere ugualmente.

⑤ **Il software PanelBuilder ed il terminale visualizzano lo stato dello scaricamento.**

⑥ **Il terminale ripristina, verifica ed avvia il termianle.**

Scaricare su un terminale utilizzando Pass-Through

Questo paragrafo mostra come scaricare (trasferire) un'applicazione da un computer su collegamento DH+ ad un terminale su un collegamento Remote I/O o DH-485.

Prima di scaricare un'applicazione:

- controllare le connessioni dei cavi.
- abilitare Pass-Through nella finestra di dialogo Trasferimento a Blocchi (pagina 20–11).
- configurare il driver DH+ utilizzando RSLinx o INTERCHANGE.

ATTENZIONE: Se si scarica usando Pass-Through con processore nel modo run, verificare l'indirizzo rack del terminale di destinazione. Procedimenti contrari a queste indicazioni potrebbero causare operazioni impreviste o danni all'apparecchiatura.

Per scaricare un'applicazione su un terminale utilizzando Pass-Through:

① **Aprire l'applicazione che si vuole scaricare.**

② **Scegliere Scarica dal menu Applicazione**

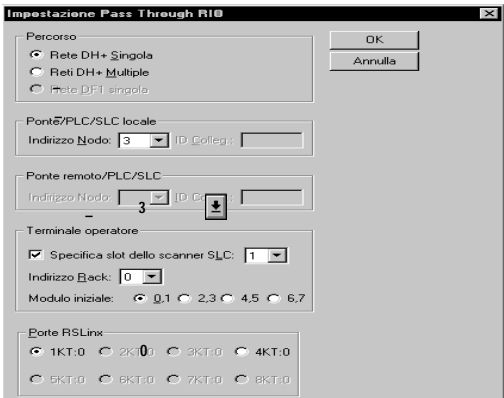
③ **Selezionare i parametri di Scaricamento**

④ **l'applicazione viene validata e tradotta su un file .PVA.**
La finestra di dialogo Eccezioni si apre se sono stati rilevati errori o avvertenze. Gli errori debbono essere corretti prima di continuare con lo scaricamento. Nonostante debbano essere corrette anche le avvertenze, lo scaricamento può procedere ugualmente.

⑤ **Il software PanelBuilder ed il terminale visualizzano lo stato dello scaricamento.**

⑥ **Il terminale ripristina, verifica ed avvia l'applicazione.**

Impostazione Remote I/O Pass-Through

Quando si fa clic sul pulsante Impostazione dalla finestra Scarica (o Acquisisci) Applicazione per un terminale Remote I/O, si aprirà la seguente finestra di dialogo.

Nota: Se più di una porta COM del computer è configurata con un driver DH+, la finestra visualizzerà le Porte disponibili. Selezionare la porta appropriata.

Per configurare i parametri Remote I/O Pass-Through:

1. Definire i parametri Remote I/O Pass-Through descritti qui sotto.
2. Fare clic su OK per ritornare alla finestra Scarica Applicazione.

Usare:	Per:
Percorso	
Rete DH+ Singola	Trasferire un'applicazione direttamente tra un computer su rete DH+ ed un terminale PanelView per mezzo di singolo controllore.
Reti DH+ Multipla	Trasferire un'applicazione tra un computer su una rete DH+ locale ed un terminale PanelView per mezzo di un controllore PLC su una rete DH+ remota.
Rete DF1 Singola	Trasferire un'applicazione direttamente tra un computer ed un terminale PanelView per mezzo di una porta DF1 su un controllore PLC.
Ponte Locale/PLC/SLC	
Indirizzo di Nodo	Specificare l'indirizzo (da 0–$77_{ottale)}$ del PLC su una rete DH+ locale dove è connesso il computer (per Rete DH+ Singola). Specificare l'indirizzo del dispositivo Gateway su rete locale (per Reti DH+Multiple).
ID di collegamento	Specificare il numero di ID unico che identifica la rete DH+ locale dove è connesso il terminale. Questo campo è oscurato per la rete DH+ Singola.
Ponte Remoto /PLC/SLC	
Indirizzo di Nodo	Specificare l'indirizzo (da 0 a77_{ottale}) del PLC su rete DH+ remota attraverso il quale viene trasferita un'applicazione. Questo è oscurato se si seleziona la rete DH+ Singola.
ID di collegamento	Specificare il numero univoco di ID della rete DH+ remota attraverso la quale viene trasferita un'applicazione. Questo è oscurato a meno che non siano selezionate reti DH+ Miultple.
Terminale Operatore	
Slot dello Scanner SLC	Specificare il numero dello slot dove risiede lo scanner SLC. Il valore predefinito è lo slot più vicino al processore.
Modulo Iniziale	Specificare il gruppo modulo iniziale del terminale PanelView nel rack Remote I/O.
Indirizzo Rack	Specificare l'indirizzo del terminale PanelView sulla rete Remote I/O.

Impostazione DH-485 Pass-Through

Quando si fa clic sul pulsante Impostazione dalla finestra Scarica (o Acquisisci) Applicazione ed il terminale è definito come DH-485 con porta RS-232, si aprirà questa finestra di dialogo.

Nota: Se più di una porta COM è configurata con un driver DH+, la finestra di dialogo visualizzerà le Porte disponibili. Selezionare la porta appropriata.

Per configurare i parametri DH-485 Pass-Through:

1. Definire i parametri Pass-Through definiti qui sotto.
2. Fare clic su OK per ritornare alla finestra Scarica Applicazione.

Usare:	Per:
Rete Locale	
Indirizzo Nodo Gateway	Specificare l'indirizzo di nodo (da 0 a 76) del controllore SLC 5/04 o Gateway DH+/DH485 dove è connesso il computer.
ID di collegamento	Specificare il numero univoco di ID (1 – 65534) che identifica il collegamento tra il computer e il controllore (o DH+/DH485) su rete DH+.
Rete Remote	
Indirizzo di Terminale	Specificare l'indirizzo di nodo (da 0 a 31) del terminale PanelView sulla rete DH-485 su cui si sta scaricando l'applicazione.
ID di collegamento	Specificare il numero unico di ID (1 – 65534) che identifica il collegamento tra il controllore ed il terminale PanelView sulla rete DH-485.

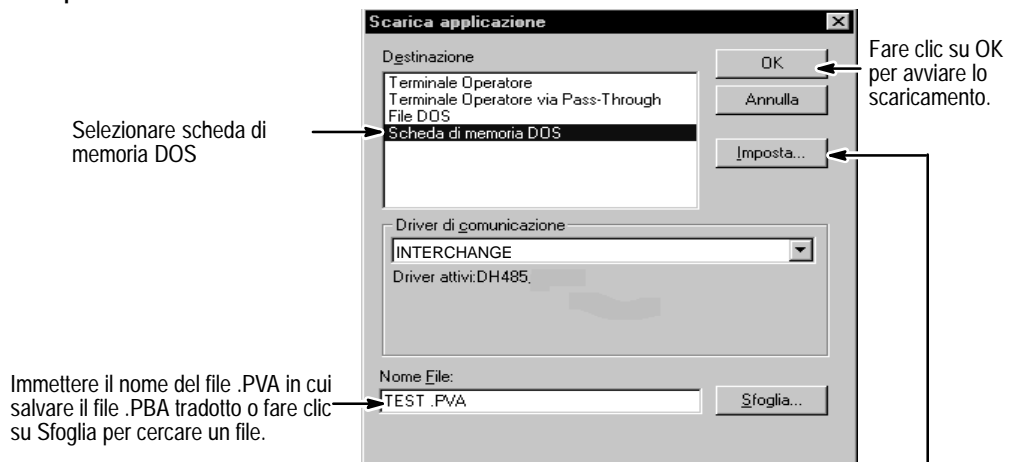
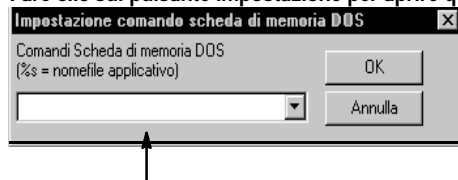
Scaricare su una scheda di memoria DOS

Questo paragrafo mostra come scaricare (trasferire) un'applicazione su una scheda di memoria DOS in un formato .PVA. Dopo aver copiato l'applicazione su una scheda di memoria, scaricarla in un terminale PanelView.

Per scaricare un'applicazione su una scheda di memoria DOS:

① **Aprire l'applicazione che si vuole scaricare.**

② **Scegliere Scarica dal menu Applicazione.**

③ **Selezionare i parametri di Scaricamento.**

④ **Fare clic sul pulsante Impostazione per aprire questa finestra di dialogo.**

⑤ **Immettere o selezionare comando della scheda di memoria e fare clic su OK. Vedere il formato alla pagina successiva.**

⑥ **L'applicazione viene validata e tradotta su un file .PVA, e poi viene scaricata sulla Scheda di Memoria.**

Il comando della scheda di memoria esegue un comando (o file batch). Ritornare a Windows dopo aver eseguito il comando.

Il formato della stringa di comando immessa nella finestra Impostazione Comando Scheda di Memoria DOS è specifico per il drive della scheda installato nel computer.

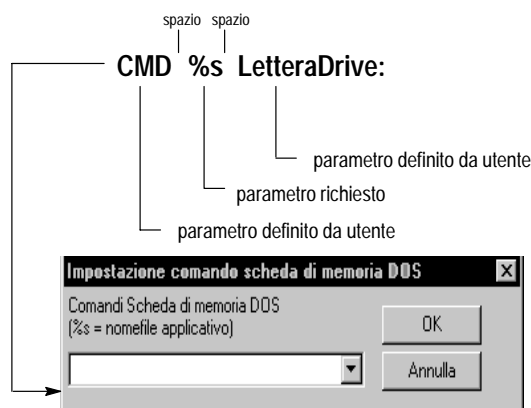
- Per le unità scheda ATA, utilizzare il comando COPIA DOS, esempio:

  ```
  COPIA C:\AB\PBWIN\CONTROL.PVA M:
  ```

  dove M: è l'unità scheda ATA nel computer.

  Le schede di memoria compatibili con le unità di scheda ATA includono il Catalogo N. 2711-NM22, -NM24, -NM26.

- Per le unità di scheda DataBook TMB240 o TMB250, la stringa di comando ha tre parametri come mostrato qui sotto.

  Le schede di memoria compatibili con unità di scheda DataBook includono Catalogo N. 2711-NM11, -NM12, -NM13, -NM14.

La tabella seguente descrive ciascun parametro di comando.

Parametro	Descrizione
CMD	Comando DOS che scaricherà l'applicazione sulla scheda. I comandi scheda di memoria DOS sono specifici per drive. Vedere le istruzioni per il drive della scheda.
%s	Carattere jolly della scheda che PanelBuilder sostituisce con il nome del file applicativo immesso nella casella Nome File della finestra Scarica Applicazione.
LetteraDrive:	Drive della scheda di memoria sul computer. La lettera del drive è sempre seguita da due punti (:).

Dopo aver immesso una stringa di comando per la prima volta, apparirà automaticamente nella casella ad elenco dei comandi. Si potrà quindi selezionare il comando dalla casella ad elenco invece che immetterlo.

Scaricare su un File DOS

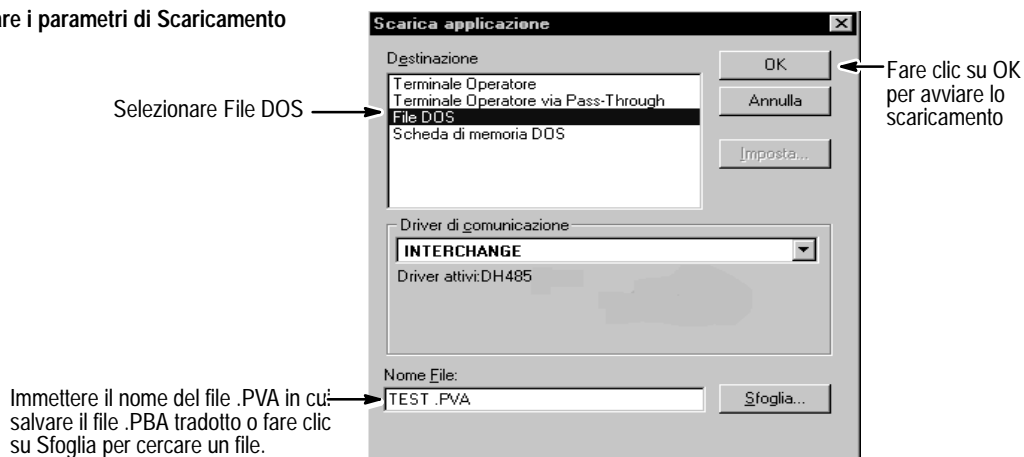
Le applicazioni possono essere scaricate su un file in ambiente DOS che a sua volta può essere scaricato su un terminale più tardi utilizzando la versione di Windows dell'Utilità Trasferimento File Applicativi. Il file applicativo PanelBuilder (.PBA) viene convertito e scaricato su DOS con un tipo di file .PVA.

Nota: Il file .PVA può essere trasferito tra il computer ed un terminale DH-485 in ambiente DOS utilizzando le utilità Trasferimento File Applicativi. Vedere pagina 23–7.

Per scaricare un'applicazione su un file DOS:

① **Aprire l'applicazione che si vuole scaricare.**

② **Scegliere Scarica dal menu Applicazione.**

③ **Selezionare i parametri di Scaricamento**

Se si immette un file .PVA senza un percorso, il file viene salvato nella directory predefinita attuale. Per salvare il file in una determinata cartella, specificare la locazione nella casella Nome File.

④ **L'applicazione viene validata e tradotta su un file .PVA e scaricata su un file DOS.**
La finestra di dialogo Eccezioni si apre se sono stati rilevati errori o avvertenze. Gli errori debbono essere corretti prima di continuare con lo scaricamento. Nonostante debbano essere corrette anche le avvertenze, lo scaricamento può procedere ugualmente.

⑤ **La finestra di dialogo si apre con la dimensione del file PVA ed i requisiti RAM.**

la finestra di dialogo paragona la dimensione del file ed i requisiti RAM del file .PVA con la dimensione del file PanelView e la capacità RAM.

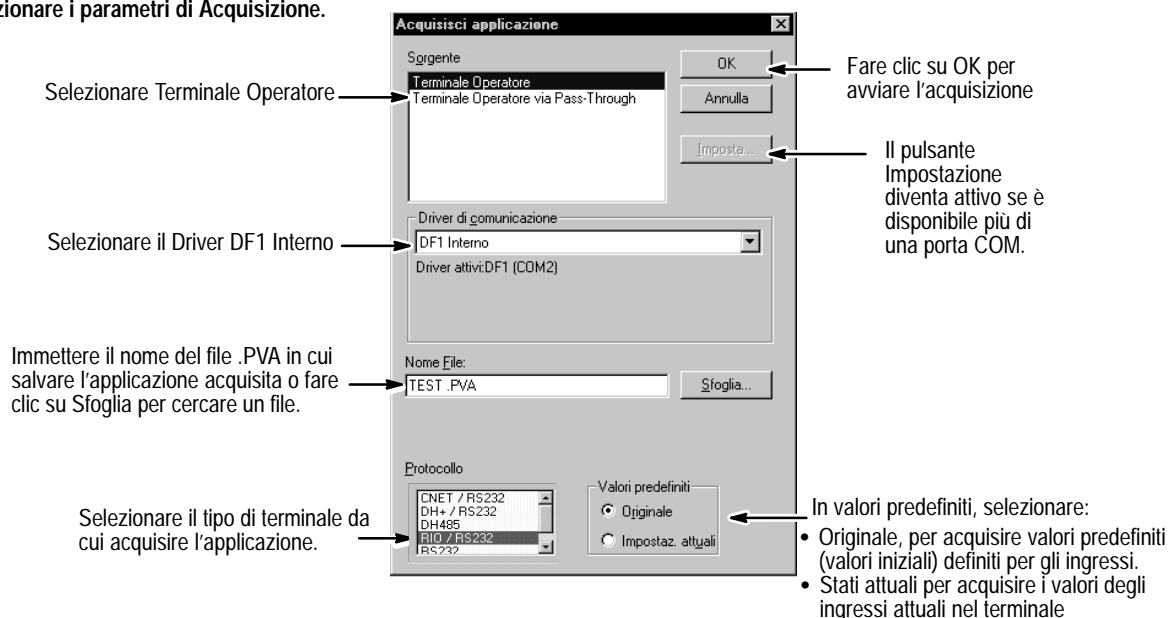
Acquisire direttamente da un terminale

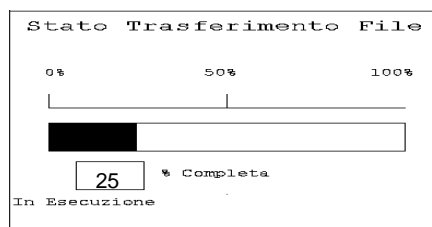
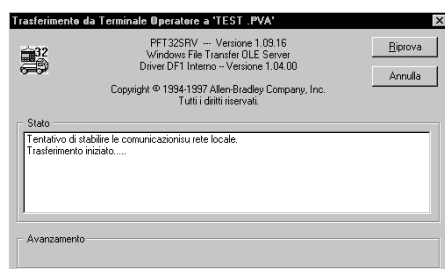
Questo paragrafo mostra come acquisire un'applicazione direttamente da un terminale PanelView nel computer su un collegamento seriale.

Prima di acquisire un'applicazione:

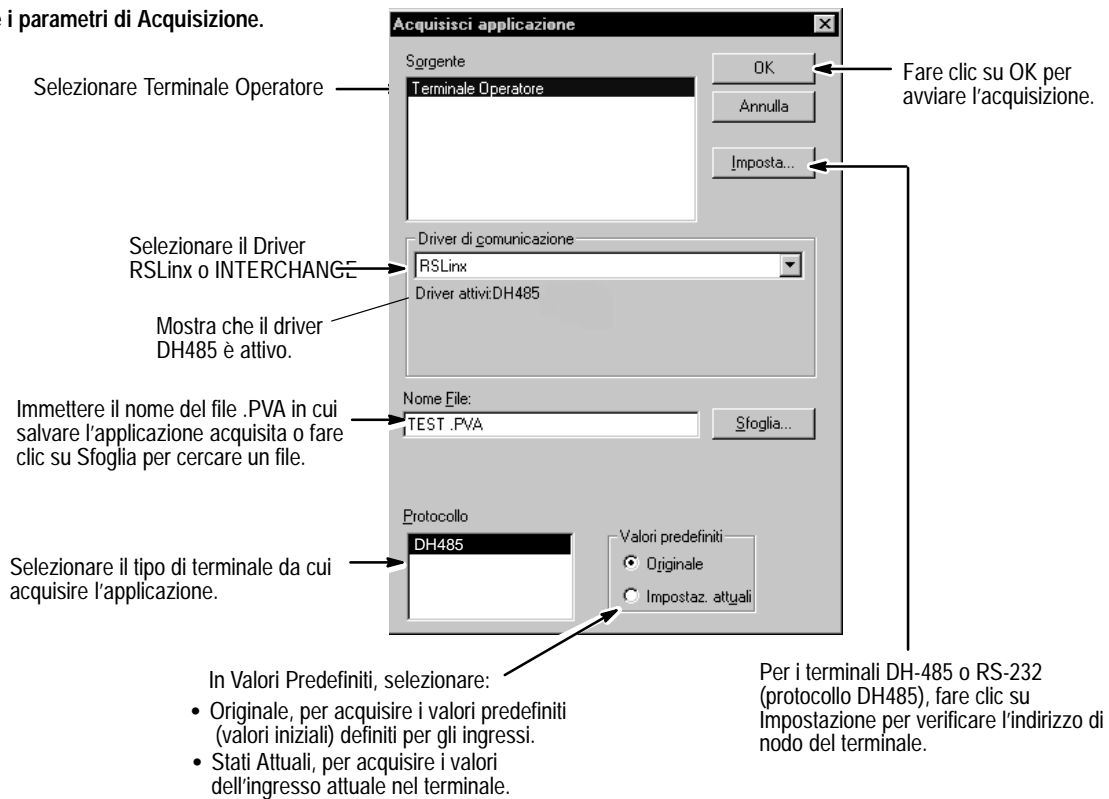
- controllare le connessioni dei cavi. Vedere la pubblicazione 2711-6.1IT
- utilizzare il driver DF1 Interno per acquisire applicazioni dal terminale con una porta RS-232/DF1.
- utilizzare il driver 1747-PIC (INTERCHANGE o RSLinx) per acquisire applicazioni da terminali DH-485 o RS-232 (protocollo DH-485).

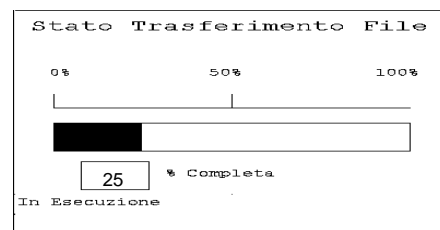
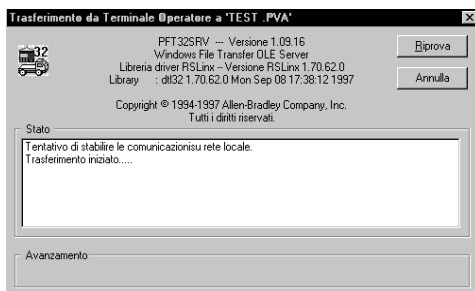
Per acquisire un'applicazione utilizzando il driver DF1 Interno:

① **Scegliere Acquisisci dal menu Applicazione.**

② **Selezionare i parametri di Acquisizione.**

③ **Il software PanelBuilder ed il terminale visualizzano lo stato dell'acquisizione.**

④ **Al termine dell'acquisizione, l'applicazione si apre in PanelBuilder.**

Per acquisire un’applicazione utilizzando un Driver DH485:

① **Scegliere Acquisisci dal menu Applicazione.**

② **Selezionare i parametri di Acquisizione.**

③ **Il software PanelBuilder ed il terminale visualizzano lo stato dell’acquisizione.**

④ **Al termine dell’acquisizione, l’applicazione si apre nel PanelBuilder.**

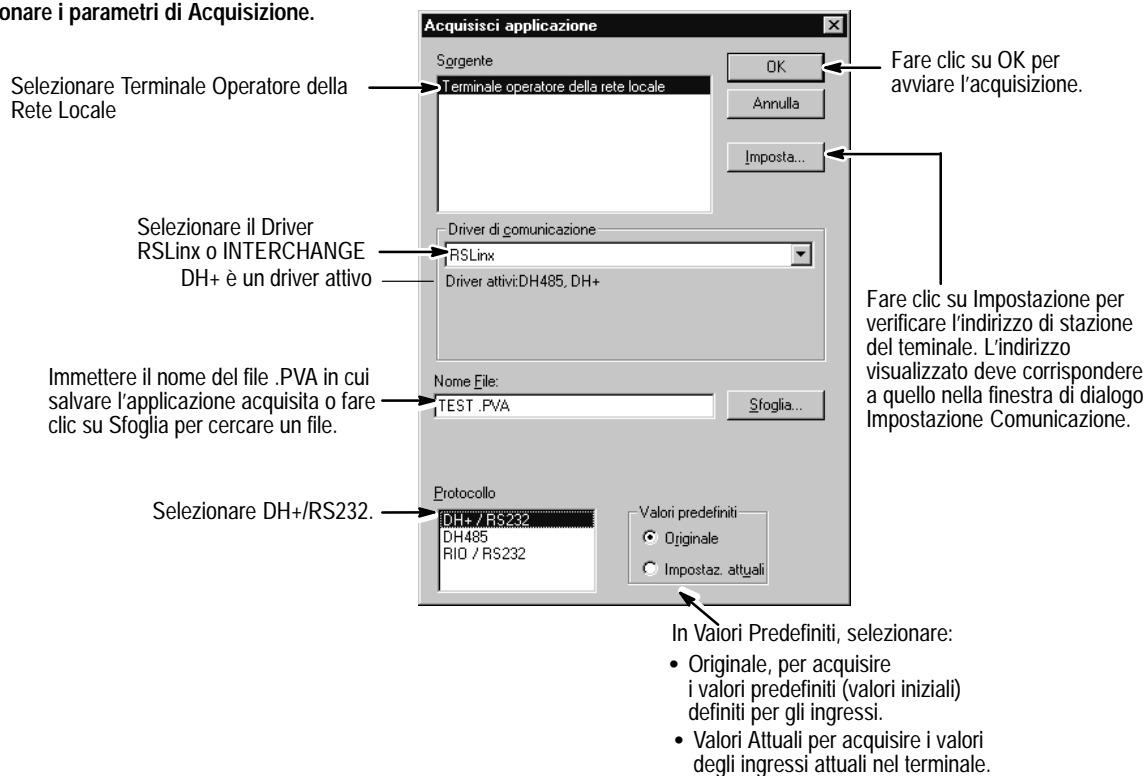
Acquisire su un collegamento DH+ Locale

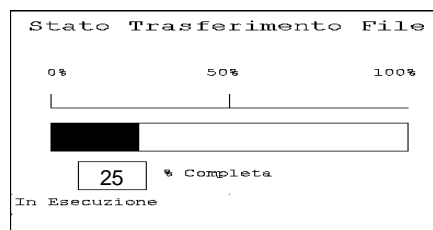
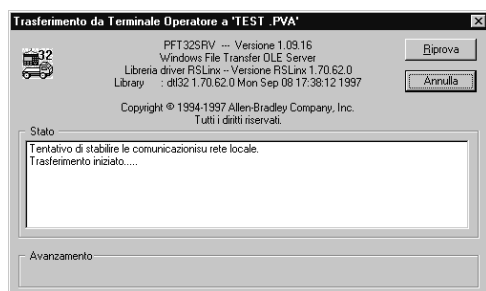
Questo paragrafo mostra come acquisire un'applicazione da un terminale DH+ sul collegamento DH+ ad un computer sul collegamento. Il computer ed il sono due stazioni separate sul collegamento DH+.

Prima di acquisire l'applicazione:

- controllare le connessioni dei cavi. Vedere la pubblicazione 2711-6.1IT
- configurare il driver DH+ usando RSLinx oINTERCHANGE.

Nota: Il computer funziona a 57.6K baud di velocità forzando il collegamento DH+ ed il terminale ad usare la stessa velocità. Impostare la rete DH+ del terminale su tale velocità di trasmissione prima di acquisire un'applicazione.

① **Scegliere Acquisisci dal menu Applicazione.**

② **Selezionare i parametri di Acquisizione.**

③ **Il software PanelBuilder ed il terminale visualizzano lo stato dell'acquisizione.**

④ **Al termine dell'acquisizione, l'applicazione si apre nel PanelBuilder.**

Acquisire da un Terminale utilizzando Pass-Through

Questo paragrafo mostra come acquisire un’applicazione da un terminale PanelView su un collegamento Remote I/O o DH-485 al computer su collegamento DH+.

Prima di acquisire un’applicazione:

- controllare le connessioni dei cavi.
- abilitare Pass-Through nella finestra di dialogo Trasferimento a Blocchi (pagina 20–11).
- configurare il driver DH+ usando RSLinx o INTERCHANGE.

Per acquisire un’applicazione da un terminale utilizzando Pass-Through:

① **Scegliere Acquisisci dal menu Applicazione.**

② **Selezionare i parametri di acquisizione.**

③ **Il software PanelBuilder ed il terminale visualizzano lo stato dell’acquisizione.**

④ **Al termine dell’acquisizione, l’applicazione si apre nel PanelBuilder.**

Uso delle Utilità per Trasferimento Applicazioni.

Usare le Utilità per Trasferimento Applicazioni (WINPFT.EXE) per trasferire applicazioni tra un terminale ed un computer basato su Windows.

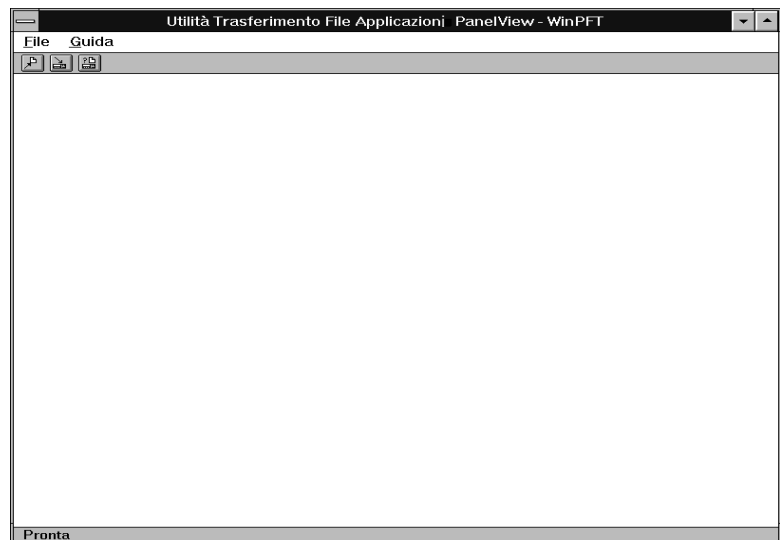
Importante: Le applicazioni che si acquisiscono o si scaricano in queste utilità devono essere in formato .PVA.

Per creare un file .PVA per lo scaricamento, si deve scaricare l’applicazione .PBA su un file DOS dal menu Applicazione di PanelBuilder. Le applicazioni acquisite dal terminale sono già in formato .PVA .

Per iniziare le Utilità per Trasferimento Applicazioni:

- In Windows 95, selezionare le Utilità Trasferimento File Applicativi dal sottomenu di PanelBuilder in Programmi nel menu Avvio.

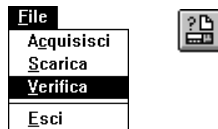
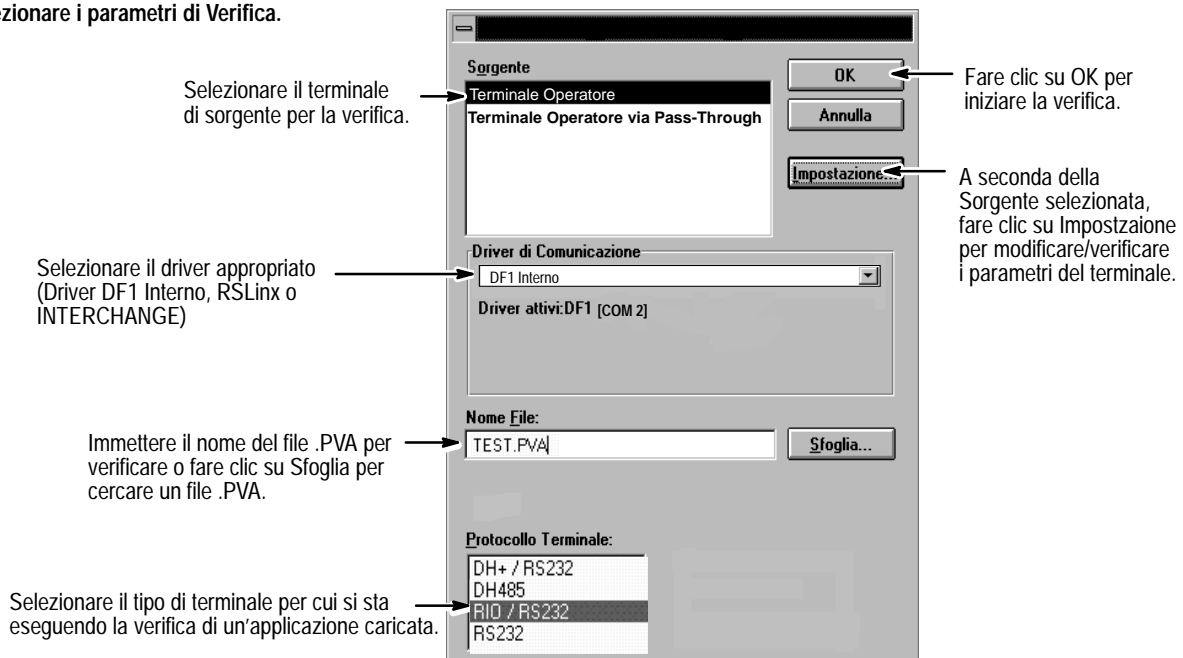
Utilità Trasferimento File Applicativi

- In Windows 3.x, fare doppio clic nell’icona Utilità Trasferimento File Applicativi nel gruppo del programma PanelBuilder (WINPFT.EXE).

Nelle Utilità per Trasferimento Applicazioni, le applicazioni sono trasferite sia dal menu File che dalla barra degli strumenti. Le finestre di dialogo sono simili a quelle di Acquisisci/Scarica nel PanelBuilder.

Scegliere:	O fare clic:	Per:
Scaricare		Scaricare un file .PVA file su un terminale PanelView. Per creare un file .PVA, l’applicazione deve essere scaricata su un file DOS dal menu Applicazione nel PanelBuilder.
Acquisire		Acquisire un’applicazione da un terminale PanelView ad un file DOS (.PVA). Per acquisire l’applicazione in PanelBuilder, aprire il file .PVA dal menu File di PanelBuilder. Il file viene convertito su un file .PBA per PanelBuilder.
Verificare		Paragonare l’applicazione nel terminale all’applicazione scaricata per verificare se esistono differenze.
Uscire		Uscire dalle utilità per Trasferimento Applicazioni.

Verificare un’applicazione

Usare il comando Verifica per paragonare un’applicazione ad una caricata in un terminale specifico. Si può voler scaricare un’applicazione solo se differente da quella nel terminale. Il processo di verifica controlla se le applicazioni corrispondono o no.

Per verificare un’applicazione:

③ **Dopo aver fatto clic su OK, la finestra di dialogo Verifica Applicazione si apre.**
La finestra mostra se l’applicazione corrisponde o no.

Scaricare su un terminale PanelView

Questo paragrafo mostra come scaricare un'applicazione .PVA su un terminale PanelView utilizzando le Utilità per Trasferimento Applicazioni.

ATTENZIONE: Se si scarica usando Pass-Through con processore nel modo run, verificare l'indirizzo rack del terminale di destinazione. Procedimenti contrari a queste indicazioni potrebbero causare operazioni impreviste o danni all'apparecchiatura.

Per scaricare un'applicazione:

① **Fare clic sullo strumento Scarica o scegliere Scarica dal menu File.**

File
Acquisisci
Scarica
Verifica
Esci

② **Selezionare i parametri di Scaricamento.**

Scaricamento Applicazione

Destinazione
Terminale Operatore
Terminale Operatore via Pass-Through
Scheda di Memoria DOS

OK
Annulla
Impostazione...

Driver di Comunicazione
DF1 Interno
Driver attivi:DF1 [COM 2]

Nome File:
TEST.PVA
Sfoglia...

Scaricare solo se differente dall'applicazione attuale.

Protocollo Terminale:
CNET / RS232
DH+ / RS232
DH485
RIO / RS232
RS232

Selezionare il dispositivo di destinazione per lo scaricamento.

Selezionare il driver appropriato

Immettere il nome del file .PVA che si vuole scaricare o fare clic su Sfoglia per cercare un file.

Contrassegnare questa casella per scaricare l'applicazione solo se differente dall'applicazione caricata nel terminale.

Fare clic su OK per iniziare lo scaricamento

A seconda della Destinazione selezionata, fare clic su Impostazione per modificare/verificare i parametri del terminale.

Selezionare il tipo di terminale in cui scaricare l'applicazione.

③ **La seguente finestra di dialogo si aprirà dopo aver fatto clic su OK.**

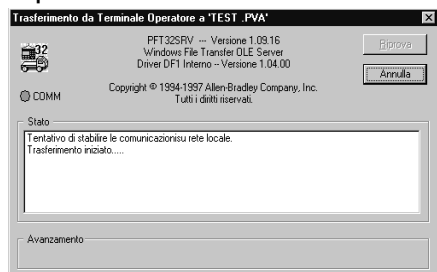
Trasferimento da Terminale Operatore a 'TEST .PVA'

PFT32SRV --- Versione 1.09.16
Windows File Transfer OLE Server
Driver DF1 Interno -- Versione 1.04.00

Copyright © 1994-1997 Allen-Bradley Company, Inc.
Tutti i diritti riservati.

Riprova
Annulla
COMM

Stato
Tentativo di stabilire le comunicazionisu rete locale.
Trasferimento iniziato.....

Avanzamento

④ **Il terminale si ripristina, verifica ed avvia l'applicazione.**

Scaricare su una scheda di memoria

Quando si scarica su una scheda di memoria, si può scaricare un file .PVA o un file di font .OTF (creato con il FontTool) su una qualsiasi delle seguenti unità schede:

- unità schede ATA
- unità schede DataBook TMB240 o TMB250

Il formato del comando immesso nella finestra di dialogo Impostazione Comando DOS della Scheda di Memoria è specifico per l'unità scheda installata nel computer.

- Per le unità schede ATA, utilizzare il comando COPIA in DOS ad esempio:

  ```
  COPIA C:\AB\PBWIN\CONTROL.PVA M:
                  oppure
  COPIA C:\AB\PBWIN\FONT\CHINA_S.OTF M:
  ```

  dove M: è l'unità schede ATA nel computer.

  Le schede di memoria compatibili con le unità schede ATA includono il catalogo N. 2711-NM22, -NM24, -NM26.

- Per le unità schede DataBook TMB240 o TMB250, la stringa di comando ha tre parametri come mostrato a pagina 23–17.

  Le schede di memoria compatibili con le unità schede DataBook includono il catalogo N. 2711-NM11, -NM12, -NM13, -NM14.

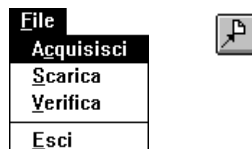
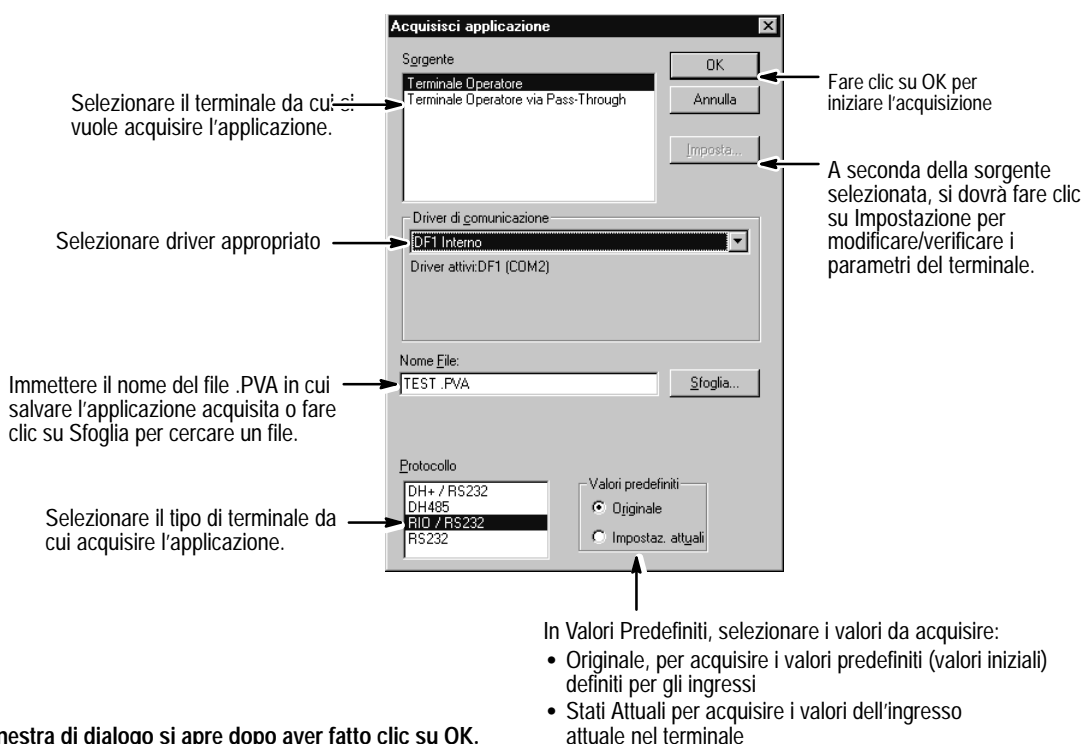
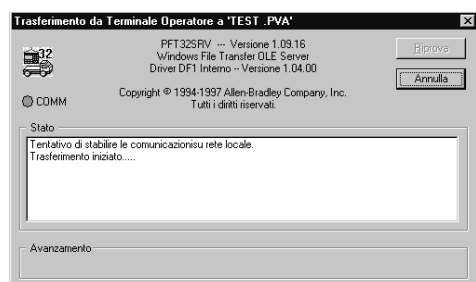
Acquisire da un terminale PanelView

Questo paragrafo mostra come caricare un’applicazione da un terminale PanelView. L’applicazione viene memorizzata come file DOS con un’estensione .PVA.

Per acquisire un’applicazione:

① **Fare clic sullo strumento Acquisisci o scegliere Acquisisci dal menu File.**

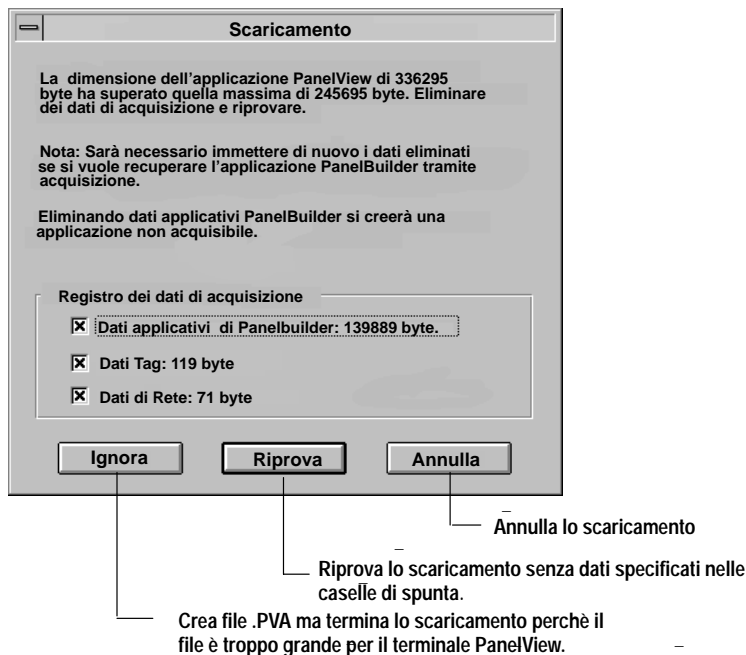
② **Selezionare i parametri di acquisizione**

In Valori Predefiniti, selezionare i valori da acquisire:
- Originale, per acquisire i valori predefiniti (valori iniziali) definiti per gli ingressi
- Stati Attuali per acquisire i valori dell’ingresso attuale nel terminale

③ **La seguente finestra di dialogo si apre dopo aver fatto clic su OK.**

④ **L’applicazione viene salvata su file .PVA e si ritorna sull’area di lavoro delle utilità.**

⑤ **Aprire l’applicazione .PVA dal menu File PanelBuilder.**

Il file .PVA viene automaticamente tradotto a file .PBA per l’utilizzo in PanelBuilder.

Diminuire la dimensione dell’applicazione da scaricare

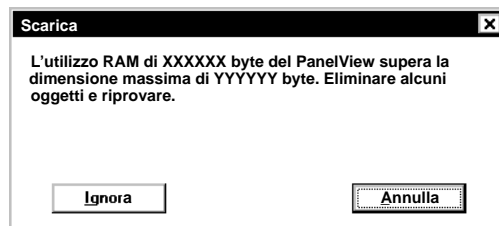
Si aprirà la finestra seguente, se l’applicazione è troppo grande da scaricare. La finestra visualizza la dimensione dell’applicazione e la quantità di spazio disponibile nel terminale PanelView.

La dimensione dell’applicazione può essere ridotta eliminando:

- I Dati applicativi PanelBuilder, includendo tutti gli schermi e gli oggetti.
- Le informazioni Tag per l’applicazione.
- i Dati di Rete, inclusi i parametri di comunicazione run-time per il terminale PanelView ed il controllore.

Considerazioni speciali:

- Se si eliminano dati applicativi di PanelBuilder, non sarà possibile acquisire l’applicazione. Sarà necessario ricreare tutta l’applicazione.
- Se si eliminano dati tag, sarà possibile caricare l’applicazione ma sarà necessario immettere di nuovo i tag nel Tag Editor.
- Se si eliminano dati di rete, sarà possibile caricare l’applicazione ma sarà necessario immettere di nuovo i parametri di comunicazione di esecuzione per dispositivi nelle finestre di dialogo Impostazione Terminale.

Superare la memoria RAM nel terminale

La seguente finestra di dialogo si apre se l’applicazione in fase di scaricamento supera la memoria RAM nel terminale PanelView.

Creare un Report

Obiettivi del Capitolo

Questo capitolo mostra come creare report applicativi. Contiene i paragrafi seguenti:

Tipi di Report

Il PanelBuilder consente di specificare il tipo di informazioni da includere in un report.

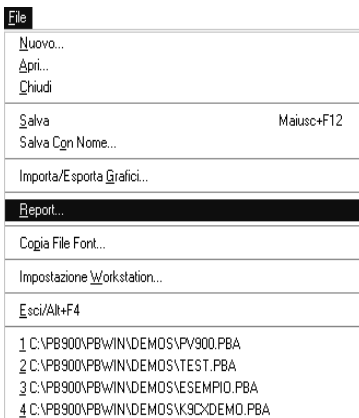
Opzioni di report	Descrizione
Descrizione	Include la prima pagina di descrizione dell’applicazione come immessa nella finestra Descrizione Applicazione.
Attributi dell’Oggetto	Elenca gli attributi di tutti gli oggetti nell’applicazione. Gli oggetti sono elencati tramite ID.
Testo	Elenca tutte le stringhe di testo nell’applicazione.
Impostazione Terminale	Elenca i parametri d’impostazione per il terminale PanelView.
Attributi di Tag	Elenca tutte le definizioni di tag nell’applicazione.
Impostazione Allarme	Elenca tutte le informazioni di allarme definite per l’applicazione.

In aggiunta, si possono includere immagini di schermo ed un sommario degli oggetti per tutti gli schermi od una serie di schermi nell’applicazione.

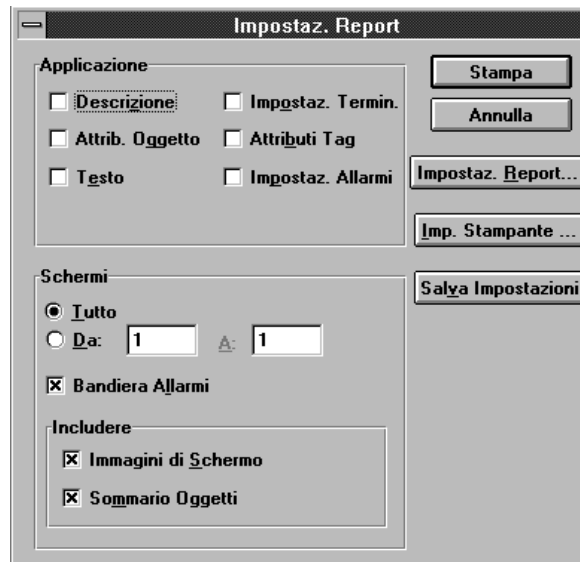
Per stampare immagini, è necessario avere una stampante per grafici supportata da Windows.

Connettere una stampante

Consultare il manuale per utente fornito con la stampante e il computer per avere istruzioni sulla connessione della stampante.

Creare e Stampare un Report

Il comando Report sul menu File consente di creare un report personalizzato documentando tutta o parti specifiche di un’applicazione. I report sono utili per localizzare gli aggiornamenti e le modifiche di applicazione.

Per impostare un report:

1. Scegliere Report dal menu File.

2. In Applicazione, selezionare gli argomenti da includere in un report facendo clic nelle caselle di spunta appropriate. Per disabilitare un argomento, annullare la casella.

3. In Schermi, selezionare gli schermi da includere nel report. Fare clic su Tutti per includere tutti gli schermi o Da per includere una serie di schermi. Immettere la serie dei numeri di schermo nelle caselle Da e A.

4. La casella di spunta Bandiera Allarmi specifica se si vuole includere la Bandiera Allarmi con ciascuno schermo. La Bandiera Allarmi è inclusa come valore predefinito.

5. In Includi, specificare se si vuole includere Immagini Schermo e/o Sommario Oggetti per ciascuno schermo facendo clic nella casella di spunta appropriata. Per disabilitare un’opzione, annullare la casella di spunta.

   Non selezionare Immagini Schermo quando si stampa su file.

Premere:	Per:
Stampa	Inviare report a stampante (o file). Fare clic su Annulla (in un momento qualsiasi) per interrompere la stampa di un report.
Annulla	Uscire dalla finestra senza stampare il report.
Impostaz. Report...	Cambiare intestazioni e il titolo di pagina del report. Per avere ulteriori informazioni vedere la pagina 24–3.
Imp. Stampante ...	Definire le impostazioni della stampante per il report. Per avere ulteriori informazioni vedere la pagina 24–5.
Salva Impostazioni	Salvare le impostazioni del report attuali come valori predefiniti. Quando si chiude, altrimenti, la finestra ritorna alle impostazioni originali.

Cambiare Impostazione del Report

Si può specificare quali sono i componenti che appariranno sulle intestazioni e il titolo di pagina di un report.

Per cambiare le intestazioni e il titolo di pagina:

1. Fare clic sul pulsante Impostazione Report dalla finestra Impostazione Report.

   Si apre la finestra di dialogo Impostazione Report.

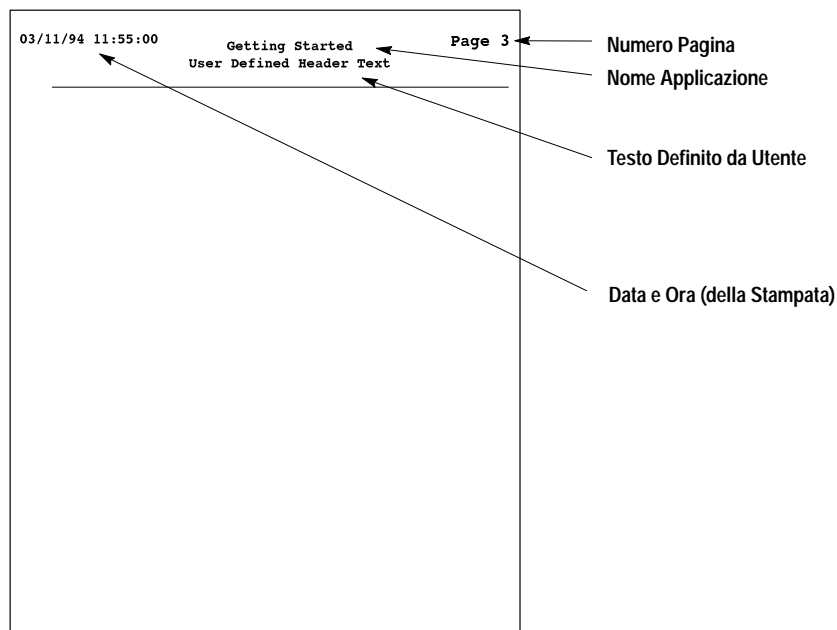
2. Selezionare le opzioni Intestazione e Titolo Pagina facendo clic sulle caselle di spunta appropriate in ciascuna area. Per disabilitare un'opzione, annullare la casella.

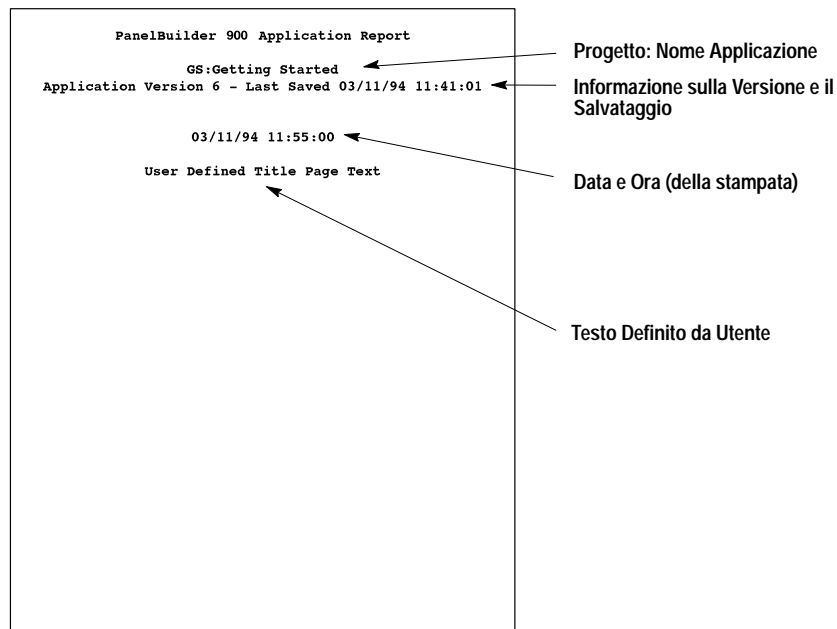
Selezionare:	Per stampare:
Nome dell'Applicazione	Il nome dell'applicazione.
Ora	L'ora della stampata in formato di 24 ore: Ore / Minuti / Secondi
Data	La data della stampata nel formato: Mese/Giorno/Anno
Numero Pagina	Numeri consecutivi di pagina (include titolo pagina).
Testo Definito da Utente	Fino ad 80 caratteri (inclusi gli spazi) di testo definito da utente.

   La pagina successiva mostra dove appare ciascuna opzione nell'intestazione e nel titolo di pagina di un report.

3. Al termine fare clic sul pulsante OK. Oppure fare clic su Annulla per uscire dalla finestra senza salvare le modifiche.

Intestazione

L'intestazione appare su ogni pagina di un report eccetto quella del titolo.

Titolo Pagina

La pagina del titolo è la prima pagina stampata in un report.

Impostare una Stampante

Per stampare un report, è necessario che la stampante sia connessa al computer e che questo riconosca la stampante come stampante valida. Per avere dettagli sull'installazione dei driver per la stampa, consultare la Guida per Utente di Microsoft Windows.

Per impostare la stampante:

1. Fare clic sul pulsante Impostazione Stampante dalla finestra Impostazione Stampante.

   Si apre la finestra standard di Microsoft Impostazione Stampa.

2. Impostare gli attributi appropriati per la stampante.
3. Fare clic sul pulsante Opzioni per immettere opzioni che sono specifiche per la stampante. La finestra Opzioni è differente per ciascun tipo di stampante.
4. Al termine, fare clic sul pulsante OK. Oppure fare clic su Annulla per uscire dalla finestra senza salvare le modifiche.

Se la stampante non è elencata:

- Verificare la compatibilità dell'hardware tra la propria stampante ed una di quelle elencate.
- Verificare se la stampante ha un modo di emulazione compatibile con una delle stampanti elencate.
- Sarà necessario installare un driver di stampa per la stampante. Consultare la Guida per Utente di Microsoft Windows.

Inviare il Report ad un File

Per inviare il report ad un file, la stampante Generica / Solo Testo deve essere installata e connessa al FILE: porta per stampante sul computer. Questo driver di stampante consente di stampare il testo, ma non i grafici.

Questa stampante può essere installata dall'icona Stampante della finestra Controllo Pannello nella Gestione Programmi. Per avere dettagli consultare la Guida per Utente di Microsoft Windows.

Per inviare un report ad un file:

1. Fare clic sul pulsante Impostazione Stampa dalla finestra Impostazione Report.

   Si apre la finestra standard Impostazione Stampa di Microsoft Windows.

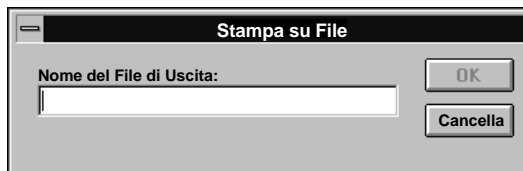
2. In Stampanti Specifiche, selezionare Solo Testo / Generico su FILE: come mostrato sopra.

   Se Generica / Solo Testo su FILE: non è elencata come un'opzione disponibile, si dovrà installare questa opzione per la stampante.

Se l'applicazione usa dimensioni di testo grandi, aprire la finestra Opzioni ed abilitare Carrello Largo.

3. Fare clic su OK.

4. Fare clic sul pulsante Stampa dalla finestra Impostazione Report.

   Si apre la finestra Stampa Su File.

5. Nella casella Nome File Output, immettere il nome del file che riceverà il report.

   La directory predefinita è C:\AB\PBWIN\.

6. Fare clic su OK per far uscire il report su file.

   Se il nome file già esiste, sarà data l'opzione di sovrascriverlo o di immettere un altro nome file.

   Fare clic su Annulla (in un momento qualsiasi) per interrompere l'operazione.

Sommario dei comandi

Menu File

File
Nuovo...
Apri...
Chiudi
Salva Maiusc+F12
Salva Con Nome...
Importa/Esporta Grafici...
Report...
Copia File Font...
Impostazione Workstation...
Esci/Alt+F4
1 C:\PB900\PBWIN\DEMOS\T9C1DEMO.PBA
2 C:\PB900\PBWIN\DEMOS\PV900.PBA
3 C:\PB900\PBWIN\DEMOS\ESEMPIO.PBA
4 C:\PB900\PBWIN\DEMOS\TEST.PBA

Scegliere:	Per:
Nuovo...	Creare un nuovo file applicativo per terminale PanelView.
Apri...	Aprire un file applicativo esistente e visualizzare un elenco di tutti gli schermi nell'applicazione.
Chiudi...	Chiudere il file applicativo.
Salva	Salvare le modifiche (dall'ultimo salvataggio) sul file applicativo e sostituire la versione precedente memorizzata su disco.
Salva Con Nome...	Salvare una copia del file applicativo sotto nuovo nome con tutte le modifiche aggiunte. Il file originale rimane intatto.
Copia File di Font...	Copiare un file font memorizzato in PBWIN\FONT su una scheda flash ATA inserita nell'unità schede ATA nel computer.
Importa/Esporta Grafici...	Importare una bitmap creata con un altro programma. La bitmap può essere importata da un file o dagli appunti. Si può inoltre esportare una bitmap grafica su un file o su appunti.
Report...	Generare un report personalizzato per un'applicazione usando predefinizione o un formato definito da utente. I report possono essere stampati o salvati nel file.
Impostaz. Workstation...	Accedere alle Utilità per Configurazione INTERCHANGE per configurare comunicazioni seriali necessarie per il trasferimento delle applicazioni sul computer.
Esci	Uscire da PanelBuilder e ritornare al desktop di Windows.
1 Nome File 2 Nome File 3 Nome File 4 Nome File	Aprire il file cui si è acceduto più recentemente. La fine del menu File visualizza gli ultimi 4 file applicativi aperti visualizzando per primo quello cui si è acceduto più recentemente.

Menu Schermi

Schermo
Nuovo...
Apri
Chiudi
Attributi...
Crea Bandiera Allarmi

Scegliere:	Per:
Nuovo...	Creare ed aprire un nuovo schermo nel file applicativo.
Apri...	Aprire schermi esistenti nel file applicativo.
Chiudi...	Chiudere lo schermo attivo.
Attributi...	Rinominare, rinumerare o cambiare il colore di sfondo dello schermo selezionato o attivo.
Crea Bandiera Allarmi	Creare un display in cui possono apparire i messaggi e i pulsanti di allarme. La bandiera è globale a tutti gli schermi.

Menu Modifica Schermo

Modifica

Taglia Schermo Ctrl+&X
Copia Schermo Ctrl+&C
Incolla Schermo Ctrl+&V

Elimina Schermo Canc

Scegliere:	Per:
Schermo Taglia	Rimuovere schermi selezionati dall'applicazione e posizionarli sugli appunti. Ogni cosa che si taglia rimane sugli appunti affinchè non si cambia o si esce da Windows.
Schermo Copia	Copiare schermi selezionati negli appunti lasciando intatti quelli originali. Usare questo comando per copiare schermi da un'applicazione ad un'altra o nella stessa applicazione.
Schermo Incolla	Piazzare schermi che sono negli appunti nell'applicazione.
Schermo Elimina	Rimuovere schermi selezionati dall'applicazione senza posizionarli negli appunti.

Menu Modifica Oggetti

Modifica

Annulla Ctrl+Z

Taglia Ctrl+X
Copia Ctrl+C
Incolla Ctrl+V

Elimina Canc

Seleziona Tutto

Porta in Primo Piano
Porta in Secondo Piano
Porta Oggetti Dinamici in Primo Piano

Raggruppa
Separa
Raggruppa di Nuovo

Utilizza Testo Esistente...

Attributi degli Oggetti...
Imposta colori predefiniti dell'oggetto

Scegliere:	Per:
Annulla	Invertire la più recente funzione di modifica: taglia, copia, incolla, elimina, seleziona tutto, porta in primo piano, porta in secondo piano, raggruppa/separa/raggruppa di nuovo.
Taglia	Rimuovere oggetti selezionati dallo schermo e posizionarli negli appunti. Ogni cosa che si taglia rimane negli appunti fino a che non si cambia o si esce da Windows.
Copia	Copiare oggetti selezionati negli appunti lasciando intatti quelli originali. Usare per copiare oggetti da uno schermo all'altro. Ogni cosa copiata rimane negli appunti fino a che non si cambia o si esce da Windows.
Incolla	Posizionare oggetti dagli appunti dentro lo schermo. Gli oggetti rimangono negli appunti anche dopo la funzione incolla.
Elimina	Rimuovere gli oggetti selezionati dallo schermo senza posizionarli negli appunti.
Seleziona Tutto	Selezionare tutti gli schermi sullo schermo.
Porta in Primo Piano	Spostare l'oggetto selezionato davanti ad altri oggetti.
Porta In Secono Piano	Spostare l'oggetto selezionato dietro ad altri oggetti.
Porta oggetti Dinamici in Primo Piano	Spostare tutti gli oggetti dinamici davanti ad altri oggetti. Usare questo comando al termine per verificare com'è lo schermo sul terminale.
Raggruppa	Raggruppare due o più oggetti in singola unità.
Separa	Separare oggetti raggruppati.
Raggruppa di Nuovo	Riassemblare il gruppo precedente di oggetti.
Utilizza Testo Esistente ...	Aprire una finestra che permette l'accesso a tutte le stringhe di testo nell'applicazione.
Attributi Oggetto ...	Aprire una finestra per l'oggetto selezionato consentendo di modificarne gli attributi. Si può inoltre fare doppio clic su un oggetto per modificarne gli attributi.
Imposta Colori Predefiniti dell'Oggetto	Impostare colori predefiniti per gli oggetti dello stesso tipo.

Menu Visualizza

Visualizza
✓Barra Strumenti
✓Barra Stato
Casella Strumenti
Simboli ISA
Tavolozza Colori
✓ Posiziona Bandiera Allarmi
Tastiera
Dimensione Completa
Zoom Avanti
Zoom Indietro

Scegliere:	Per :
Barra Strumenti	Attivare o disattivare la barra strumenti
Barra Stato	Attivare o disattivare la barra stato.
Casella Strumenti	Attivare o disattivare una casella strumenti di controllo, display ed oggetti grafici.
Simboli ISA	Attiv. o disattivare una casella strumenti dei simboli ISA.
Tavolozza Colori	Attiv. o disatt. la tavolozza colori. (solo terminali a colori)
Posiziona Bandiera Allarmi	Riposizionare la Bandiera Allarmi su schermi applicativi.
Tastiera	Attivare o disattivare la tastiera numerica per tutti gli schermi.
Dimensione Completa	Riportare lo schermo a dimensione completa. Questo comando viene usato con Zoom Avanti e Zoom Indietro.
Zoom Avanti	Ingrandire lo schermo perchè gli oggetti appaiano più grandi. L'ingrandimento può essere aumentato più volte. Ogni volta che si seleziona Zoom Avanti, l'ingrandimento aumenta sulla successiva impostazione più alta.
Zoom Indietro	Ridurre l'ingrandimento dello schermo perchè gli oggetti appaiano più piccoli. L'ingrandimento può essere ridotto più volte. Ogni volta che si seleziona Zoom Indietro, lo schermo si riduce nell'impostaz. successiva più bassa.

Menu Oggetti

Oggetti
Pulsanti ▸
Selettori Schermo ▸
Ingresso Numerico ▸
Ingresso ASCII ▸
Selettori Controllo ad Elenco ▸
Indicatori ▸
Display Dati Numerici
Grafico a Barre
Proporzionamento
Diplay Messaggi
Grafici ▸
Tasti ad Elenco ▸
Elenco Allarmi
Pulsanti di Allarme ▸
Oggetto Globale...

Scegliere:	Per:
Pulsanti ▶	Aprire un sottomenu per creare un pulsante momentaneo, mantenuto, agganciato, o a stati multipli.
Selettori Schermo ▶	Aprire un sottomenu per creare un pulsante vai a, vai a schermo di config., o ritorna a schermo. Si può creare inoltre un elenco schermi da cui si selez. uno schermo.
Ingresso Numerico ▶	Aprire un sottomenu che consente di creare un oggetto cursore od un pulsante abilita tastiera. Quando selezionato, entrambi gli oggetti attiv. un'area di lavoro e la tast. del term. per l'ingresso dei dati numerici.
Ingresso ASCII ▶	Aprire un sottomenu che consente di creare un punto cursore o un pulsante abilita tastiera. Entrambi gli oggetti attivano un'area di lavoro per immettere una stringa di caratteri.
Selett. Contr. ad Elenco▶	Aprire. un sottomenu per creare un controllo ad elenco pilotato o standard.
Indicatori ▶	Apr. sottom. per creare indic. ad elenco o a stati multipli.
Display Dati Numerici	Creare un display di dati numerici.
Grafico a Barre	Creare un grafico a barre orizz. o vertic. senza scalagg.
Scalaggio	Creare una scala con segni di graduazione a destra, sinistra, sopra o sotto di un grafico a barre.
Display Messaggi	Creare un display messaggi ASCII per visualizzare l'informazione di stato o le istruzioni per l'operatore.
Grafici ▶	Apr. un sottomenu degli strumenti di disegno per creare linee, forme, disegni a mano libera e testo di sfondo.
Tasti ad Elenco ▶	Aprire sottomenu di tasti di elenco (Sposta Su, Sposta Giù, Home, Fine, Pag. Su, Pag. Giù, Backsp., Invio).①
Elenco Allarmi	Creare un elenco allarmi che visual. gli allarmi attivati.
Pulsanti Allarmi ▶	Aprire un sottom. dei pulsanti allarme che si può posiz. nella Bandiera Allarmi (Riconosci, Cancella, Stampa, Cancella Elenco, Stampa Elenco, Riconosci Tutto).
Oggetto Globale...	Aprire una finestra che consente di selezionare un oggetto globale per posizionarlo sullo schermo.

① Necessario su PanelView 900/1400 a Schermo Tattile per spostare il cursore in uno schermo o in un controllo ad elenco.

Menu Allinea

Allinea
Griglia
Muovi su Griglia
Attributi Griglia...
Griglia Tattile

Scegliere:	Per:
Griglia	Attivare o disattivare la griglia di schermo. Un segno di spunta (✓) accanto al comando significa che la griglia è attiva. Per disattivare la griglia, scegliere di nuovo il comando.
Muovi su Griglia	Muovere oggetti sui punti della griglia di schermo. I terminali con schermo tattile hanno la caratteristica Muovi su Griglia che forza ad allineare automaticamente tutti i controlli con la griglia tattile.
Attributi Griglia...	Impostare lo spazio tra linee di griglia sugli assi X e Y-(in pixel) per la griglia dello schermo. Gli attributi dello schermo non sono regolabili sulla griglia tattile.
Griglia Tattile	Attivare e disattivare la griglia tattile per i terminali con schermo tattile. Un segno di spunta (✓) accanto al comando significa che la griglia è attiva. Per disattivare la griglia, scegliere di nuovo il comando. I pulsanti vengono spostati e dimensionati in incrementi di celle sulla griglia tattile che sia visualizzata o no.

Menu Formato

Formato
Stato Successivo
Stato Precedente
✓Testo Interno
Grafico Interno
Allinea Testo
Dimensione del Testo
Sottolinea
✓Ritorno a Capo Automatico
Variabile Incorporata
Colore primo piano
Colore sfondo
Alterna Primo Piano/Sfondo
Lampeggio
Motivo di Riempimento
Forma
Tipo Linea

Scegliere:	Per:
Stato Successivo	Cambiare lo stato di un oggetto ad elenco o a stati multpli nello stato successivo per immettere testo o grafici per quello stato.
Stato Precedente	Cambiare lo stato di un oggetto ad elenco o a stati multpli nello stato precedente per immettere testo interno o grafici per quello stato.
Testo Interno	Definire il testo interno per ciascuno stato dell'oggetto.
Grafico Interno	Selezionare ed inserire un grafico per ciascuno stato di un oggetto a stati multipli.
Dimensione Testo ►	Aprire un sottomenu per impostare la dimensione del testo selezionato.
Allinea Testo ►	Aprire un sottomenu per allineare il testo a sinistra, destra o al centro.
Sottolinea	Attivare o disattivare sottolineatura per il testo selezionato.
Ritorno a Capo	Attivare o disattivare il ritorno a capo per il testo selezionato.
Variabile Incorporata ►	Aprire un sottomenu per inserire l'ora, la data o una variabile numerica in una stringa di testo. Consente di modificare una chiamata.
Colore Primo Piano ►	Aprire un sottomenu per selezionare un colore di primo piano per un oggetto, testo o grafico.
Colore Sfondo ►	Aprire un sottomenu per selezionare un colore di primo piano per un oggetto, testo o grafico.
Alterna Primo Piano/Sfondo	Invertire i colori di primo piano e di sfondo di un oggetto, testo o un grafico.
Lampeggio	Attivare e disattivare il lampeggio per l'oggetto selezionato o il testo.
Riempimento►	Aprire un sottomenu per selezionare un riempimento di sfondo per gli oggetti selezionati.
Forma ►	Aprire un sottomenu per cambiare la forma degli oggetti selezionati.
Tipo Linea ►	Aprire un sottomenu per cambiare il margine o il tipo di bordo dell'oggetto (i) selezionato.

Menu Applicazione

Applicazione
Editor Testo...
Tag Editor ...
Gestione Progetti...
Preferenze...
Descrizione...
Convalida Modifiche...
Convalida Tutto...
Scarica...
Acquisisci...
Impostaz. Terminale...
Impostaz. Allarmi...
Impostaz. Oggetti a sola stampa...

Scegliere:	Per:
Editor Testo...	Aprire il text editor il quale memorizza tutte le stringhe di testo in un'applicazione. Dal Text Editor, si può creare, modificare, filtrare, ordinare e stampare messaggi.
Tag Editor...	Aprire il tag editor per visualizzare, aggiungere o modificare l'informazione di tag per un'applicazione. Le informazioni di Tag sono specifiche alla rete di comunicazione su cui funziona l'applicazione.
Gestione Progetti...	Aprire la finestra Gestione Progetti per manipolare (visualizza, crea, copia, rinomina, elimina) progetti e (crea, copia, rinomina, elimina) dispositivi in progetti.
Preferenze...	Controllare se i tag/dispositivi nell'applicazione sono stati validati con il database del progetto quando si apre l'applicazione.
Descrizione...	Immettere una descrizione di applicazione e cambiare il nome dell'applicazione. Mostra inoltre quando l'applicazione è stata salvata l'ultima volta.
Valida Modifiche...	Validare solo le modifiche sull'applicazione dall'ultima validazione. Le modifiche vengono validate da schermo a schermo.
Valida Tutto...	Controlla tutta l'applicazione per eventuali errori o avvertenze. Questo comando è utile per verificare l'esattezza di un'applicazione prima di scaricarla su terminale PanelView.
Scarica...	Scaricare un'applicazione su un terminale operatore, scheda di memoria o file. Si può inoltre scaricare su un terminale da un computer su rete DH+ utilizzando il Pass-Through.
Acquisisci...	Acquisire un'applicazione sul PanelBuilder da un terminale PanelView usando connessione diretta o Pass–Through.
Impostazione Terminale...	Impostare la comunicazione di esecuzione ed i parametri operativi per terminale PanelView includendo opzioni di accensione, formato ora/data, tag controllo/stato del terminale e opzioni avanzate quali le impostazioni di autoripetizione per tasti o celle tattili.
Impostazione Allarmi...	Per definire messaggi di allarme, attivazioni di allarme e i parametri globali applicabili al sistema dell'allarme.
Impostazione Oggetto a Sola Stampa...	Definire un oggetto messaggio a sola stampa. I messaggi sono stampati quando attivati invece che visualizzati in un Display Messaggi.

Menu Finestra

Finestra
Eccezioni...
Sovrapponi
Affianca Orizzontalmente Ctrl+H
Affianca Verticalmente Ctrl+T
Ordina Icone
Chiudi Tutto
1 Esempio
2 1 - Menu principale
√3 2 - Pompa di alimentazione

Scegliere:	Per:
Eccezioni...	Aprire la finestra di dialogo Eccezioni la quale visualizza gli errori creati durante la validazione dell'applicazione. Usare questa finestra come riferimento durante la correzione.
Sovrapponi	Organizzare schermi aperti nell'area di lavoro per poterli sovrapporre l'uno con l'altro, con la barra titolo di ciascuno schermo che rimane visibile.
Affianca Orizzontalmente	Organizzare schermi aperti in modo orizzontale nell'area di lavoro.
Affianca Verticalmente	Organizzare schermi aperti in modo verticale nell'area di lavoro.
Ordina Icone	Organizzare le icone in modo che la distanza sia uguale tra di loro sull'orlo dell'area di lavoro e che non si sovrappongano.
Chiudi Tutto	Chiudere tutti gli schermi attivi senza chiudere il file applicativo.
1 Campione 2 1 – Menu Princ. ✓3 2 – Pompa Alim.	Attivare uno schermo aperto. Il pulsante del menu Finestra visualizza un elenco degli schermi aperti. Un segno di spunta (✓) appare accanto allo schermo attivo.

Menu Guida

Guida
Indice...
Riferimento Comandi...
Riferimento...
Informazioni su Panelbuilder...

Scegliere:	Per:
Indice...	Visualizzare un elenco degli argomenti Guida disponibili.
Riferimento Comandi ...	Visualizzare una descrizione di ciascun menu dei comandi e degli strumenti in PanelBuilder.
Riferimento...	Visualizzare un elenco degli argomenti Guida disponibili per PanelBuilder.
Informazioni su PanelBuilder...	Visualizzare le informazioni del copyright/release (diritti di autore/versione) di PanelBuilder.

Sommario Strumenti e Bitmap

Questo appendice contiene una breve descrizione di tutti gli strumenti PanelBuilder raggruppati sulla barra strumenti, barra formato e casella strumenti. Fornisce inoltre un elenco di tutti i file .BMP forniti da PanelBuilder nella directory C:\AB\PBWIN\PBLIB.

Barra Strumenti

Strumenti File

	Nuovo File	Crea un nuovo file applicativo.
	Apri File	Apre una finestra che consente di aprire un file applicativo esistente.
	Salva File	Salva le modifiche sul file applicativo.

Strumenti di Schermo

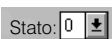
	Nuovo Schermo	Crea un nuovo schermo applicativo.
	Apri Schermo	Apre uno schermo applicativo esistente.

Strumenti di Modifica

	Taglia	Taglia la selezione e la posiziona negli Appunti.
	Copia	Copia la selezione negli Appunti.
	Incolla	Incolla il contenuto negli Appunti.
	Annulla	Inverte l'ultima operazione di modifica.

Barra Strumenti

Strumenti di Modifica

	Attributi Oggetto	Apre una finestra di dialogo che consente di modificare gli attributi dell'oggetto selezionato.
	Stato Successivo Stato Precedente	Cambia lo stato di un oggetto ad elenco o a stati multipli nello stato successivo o precedente. La casella stato visualizza lo stato attuale.
	Testo Interno	Aggiunge o modifica testo interno per ciascuno stato di un oggetto.
	Grafico Interno	Aggiunge o cambia un grafico interno allo stato selezionato di un oggetto a stati multipli.
	Zoom Avanti	Aumenta la visualizzazione di schermo ad un successivo e più alto ingrandimento .
	Zoom Out	Riduce la visualizzazione di schermo ad un successivo e più basso ingrandimento.

Barra Formato

Strumenti Formattazione Oggetti

	Lampeggio	Attiva o disattiva il lampeggio per l'oggetto selezionato o lo stato selezionato di un oggetto.
	Alterna Primo Piano/Sfondo	Alterna i colori di primo piano o di sfondo per l'oggetto selezionato o lo stato selezionato di un oggetto.
	Riempimento Sfondo	Cambia il riempimento sfondo di un oggetto o di uno stato selezionato di un oggetto.
	Tipo di Linea	Cambia il tipo di linea dell'oggetto selezionato.
	Forma	Cambia la forma dell'oggetto selezionato.
	Raggruppa	Raggruppa gli oggetti selezionati in singola unità.
	Separa	Separa il gruppo selezionato di oggetti.
	Porta in Primo Piano	Sposta l'oggetto selezionato davanti ad altri oggetti.
	Porta in Secondo Piano	Sposta l'oggetto selezionato dietro altri oggetti.

Strumenti Formattazione Testo

Strumento	Descrizione
Lampeggio	Attiva o disattiva il lampeggio per il testo selezionato.
Sottolinea	Attiva o disattiva la sottolineatura per il testo selezionato.
Alterna primo Piano/Sfondo	Alterna i colori di Primo Piano e Sfondo del testo selezionato.
Dimensione Testo	Aumenta o diminuisce la dimensione del testo selezionato.
Allinea a Sinistra	Allinea il testo selezionato a sinistra.
Allinea al Centro	Posiziona il testo selezionato al centro.
Allinea a Destra	Allinea il testo selezionato a destra.
Variabile Incorporata	Inserisce l'ora, la data od una variabile ASCII numerica in una stringa di testo e consente anche di modificarla.
Testo Esistente	Aprire la finestra di dialogo Testo Esistente.
Testo:	Modifica il testo interno per un oggetto.

Strumento Grafico Interno

Seleziona un grafico interno da un elenco di bitmap importati.

Strumento	Descrizione
Importa/Esporta Grafici	Apre la finestra di dialogo Importa/Esporta Grafici.

Casella Strumenti

Strumenti Grafici

	Freccia Selezione	Annulla la selezione di uno strumento.
	Linea	Disegna una linea diritta.
	Linee Connesse	Disegna linee connesse per creare forme.
	Rettangolo	Disegna un rettangolo o un quadrato.
	Ellisse	Disegna un’ellisse.
	Mano Libera	Per i disegni continui o a mano libera.
	Testo di Sfondo	Disegna una casella testo dove si può immettere il testo.
	Scala	Crea una scala orizzontale o verticale con segni di graduazione sopra, sotto, a destra o a sinistra.
	Importa/Esporta Grafici	Apre la finestra di dialogo Importa/Esporta Grafici.
	Immagine Grafica	Disegna un bordo per l’inserimento di un’immagine grafica.

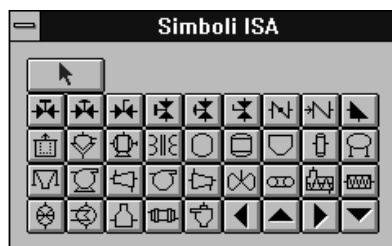
Strumenti di Controllo e di Visualizzazione

Icona	Strumento	Descrizione
	Pulsante Momentaneo	Crea un pulsante momentaneo.
	Pulsante Mantenuto	Crea un pulsante mantenuto.
	Pulsante Agganciato	Crea un pulsante agganciato.
	Pulsante a Stati Multipli	Crea un pulsante a stati multipli.
	Pulsante Schermo Vai A	Crea un pulsante selettore schermi che quando premuto consente di andare ad uno schermo specifico.
	Pulsante Ritorna a Schermo	Crea un pulsante selettore schermi che quando premuto consente di ritornare allo schermo precedente.
	Selettore Schermi ad Elenco	Crea un elenco verticale di controlli di schermo da cui si può selezionare uno schermo.
	Selettore Controlli ad Elenco	Crea un elenco verticale di controlli di operatore.
	Punto Cursore ad Ingresso Numerico	Crea un oggetto punto cursore che attiva un’area di lavoro e la tastiera per l’ingresso dei dati numerici.
	Abilita Tastiera ad Ingresso Numerico	Crea un pulsante abilita tastiera il quale abilita la tastiera per l’ingresso dei dati numerici.
	Indicatore a Stati Multipli	Crea un indicatore a stati multipli.
	Indicatore Elenco	Crea un indicatore ad elenco.
	Display Dati Numerici	Crea un display dati numerici.
	Grafico a Barre	Crea una barra orizzontale o verticale che si riempie dall’alto, dal basso, da destra o sinistra.
	Display Messaggi	Crea un display messaggi per mostrare le informazioni dello stato o le istruzioni di operatore.
	Oggetto Globale	Apre una finestra per l’accesso al controllo e visualizzazione di oggetti impostati come oggetti globali.

Strumenti Tasti ad Elenco

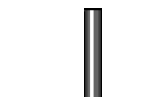
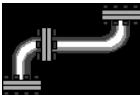
I seguenti Tasti Elenco sono necessari sui terminali PanelView 900/1400 con Schermo Tattile per spostare il cursore in un Elenco Controlli o un Selettore Elenco Schermi e per selezionare una voce di elenco.

	Sposta Su	Sposta il cursore su di una voce nell'elenco.
	Sposta Giù	Sposta il cursore giù di una voce nell'elenco.
	Home	Sposta il cursore alla prima voce nell'elenco.
	Fine	Sposta il cursore all'ultima voce nell'elenco.
	Pagina Su	Sposta il cursore su di una pagina in un elenco a scorrimento.
	Pagina Giù	Sposta il cursore giù di una pagina in un elenco a scorrimento.
	Backspace	Sposta il cursore alla selezione evidenziata attualmente in un elenco.
	Invio	Conferma una selezione ad elenco e per un elenco controlli invia la selezione al controllore.

Casella Simboli ISA

	Freccia Selezione	Annulla una selezione Simbolo ISA.
	Valvola Orizzontale con Attuatore	Disegna una valvola orizzontale con un attuatore.
	Valvola Orizzontale con Attuatore Modulabile	Disegna una valvola orizzontale con un attuatore modulabile.
	Valvola Orizzontale con Attuatore Manuale	Disegna una valvola orizzontale con un attuatore manuale.
	Valvola Verticale con Attuatore	Disegna una valvola verticale con un attuatore.
	Valvola Verticale con Attuatore Modulabile	Disegna una valvola verticale con un attuatore modulabile.
	Valvola Verticale con Attuatore Manuale	Disegna una valvola verticale con un attuatore manuale.
	Valvola a Farfalla	Disegna una valvola a farfalla.
	Valvola di Ritegno	Disegna una valvola di ritegno.
	Valvola Sfiato	Disegna una valvola di sfiato
	Liquido	Disegna un filtro a liquido.
	Vuoto	Disegna un filtro a vuoto.
	Motore	Disegna un motore elettrico.
	Trasformatore	Disegna un trasformatore elettrico.
	Vessel	Disegna un vessel.
	Reattore	Disegna un reattore.
	Silo	Disegna un silo
	Torre Distillazione	Disegna una torre di distillazione.
	Vessel a Pressione	Disegna un vessel a pressione.
	Tramoggia Peso	Disegna una tramoggia per pesatura.
	Pompa	Disegna una pompa.
	Turbina	Disegna una turbina

Icona	Strumento	Descrizione
	Soffiante	Disegna una soffiante.
	Compressore	Disegna un compressore.
	Agitatore	Disegna un agitatore.
	Convogliatore	Disegna un convogliatore.
	Trasportatore a Coclea	Disegna un trasportatore a coclea.
	Miscelatore in Linea	Disegna un miscelatore in linea.
	Alimentatore Rotativo	Disegna un alimentatore rotativo.
	Scambiatore	Disegna uno scambiatore.
	Forno	Disegna un forno.
	Forno Rotatorio	Disegna un forno rotatorio.
	Separatore a Ciclone	Disegna un separatore a ciclone.
	Freccia a sinistra	Disegna una freccia a sinistra.
	Freccia Su	Disegna una freccia su.
	Freccia a Destra	Disegna una freccia a destra.
	Freccia Giù	Disegna una freccia giù.

Bitmap

Questa sezione fornisce un elenco di bitmap fornito da PanelBuilder nella directory C:\AB\PBWIN\PBLIB. Queste bitmap possono essere importate nell’applicazione dalla finestra di dialogo Importa/Esporta Grafici.

pipe1.bmp
pipe4c.bmp
pipe5.bmp
sw3.bmp
pipe6.bmp
tank1.bmp
pipe7.bmp
tanka.bmp
pipe8.bmp
tanke.bmp
pipe9.bmp
tankf.bmp
Start
startpb.bmp
tankg.bmp
Stop
stoppb.bmp
tankh.bmp
Reset
resetpb.bmp
tankh2.bmp
s3dpb_b.bmp
tankj.bmp
s3dpb_g.bmp
tankk.bmp
s3dpb_gy.bmp
tankl.bmp
s3dpb_r.bmp
vlv1.bmp
s3dpb_y.bmp
vlv1b.bmp
sw1.bmp
vlv3.bmp
sw2.bmp
vlv4.bmp

Fogli di lavoro per PanelBuilder

- Foglio di lavoro per Schermo Tattile 550/600
- Foglio di lavoro per schermo a Tastiera 550/600
- Foglio di lavoro per Schermo Tattile 900/1000/1400
- Foglio di lavoro per Schermo a Tastiera 900/1000
- Fogli di lavoro per Schermo a Tastiera 1400
- Foglio di lavoro per Indirizzi

Errori e Messaggi di Avvertenza del Software

Questo appendice elenca i messaggi che potrebbero apparire durante la configurazione di un'applicazione. I messaggi sono elencati in ordine alfabetico.

Messaggio	Significato	Quale procedimento seguire
Le Utilità AB hanno errato nel creare progetto.	Impossibile creare Progetto. La causa probabile è disco pieno o partizione di rete protetta in scrittura.	Controllare lo spazio disponibile di disco. O verificare i diritti di scrittura su rete del computer.
Le Utilità AB hanno fallito nell'inizializzazione.	Il PanelBuilder non ha potuto inizializzare le Utilità AB durante l'avvio perchè SHARE.EXE non è in funzione.	L'installazione di PanelBuilder dovrebbe aggiungere SHARE.EXE al file AUTOEXEC.BAT. Vedere README.TXT in C:\AB per i dettagli.
L'applicazione ha esaurito spazio ID di terminale. Ridurre il numero di oggetti nell'applicazione e riprovare.	L'applicazione contiene più oggetti di quello che può supportare.	Ridurre il numero di oggetti su uno schermo e riprovare.
Conversione fallita!	Errore avvenuto durante la conversione da un'applicazione .PBA a file .PVA per il terminale.	Controllare l'errore di validazione ed i messaggi di avvertenza. Riprovare lo scaricamento.
Tentativo di recuperare i dati da (nome del file) è fall. Codice di Errore (num. di codice)	Tentativo di caricare i dati dal terminale è fallito.	Controllare le connessioni di rete e riprovare.
Impossibile creare finestra di annullamento.	Non ha potuto creare finestra annulla stampa.	Questa avvertenza non ha effetto su richiesta di stampa, ma è probabile che non si possa annullare.
Impossibile creare contesto di dispositivo.	Non è possibile accedere al driver della stampante a causa di un driver stampante corrotto, nessuna stampante selezionata , o a causa dell'ambiente instabile di Windows.	Controllare le impostazioni della Impostazione Stampa e riavviare il computer. Se si ripete l'errore, provare un altro driver stampa o installare di nuovo quello originale.
Impossibile creare il logfile dell'errore (PB550ERR.LOG).	Impossibile creare il log file di errore a causa di disco pieno o per lo stato di protezione scrittura.	Controllare lo spazio disponibile di disco o la protezione scrittura.
Impossibile creare nuovo TAGMAN.	L'errore interno indica una possibile condizione di memoria bassa.	Uscire dall'applicazione e riprovare. Se si ripete l'errore, contattare A-B per supporto.
Impossibile cancellare il contesto del dispositivo.	Non si è potuto chiudere il driver della stampante. Probabilmente a causa dell'ambiente instabile di Windows.	Chiudere le altre applicazioni e riprovare. se l'errore si ripete, uscire da Windows, riavviare il computer e riprovare.
Impossibile trovare il terminale desiderato nel catalogo Terminale.	Il file CATALOG.DAT, che memorizza il tipo di terminale, o manca o è corrotto.	Contattare A-B per il supporto tecnico.
Impossibile cancellare il logfile dell'errore (PB550ERR.LOG). Il nuovo logfile non potrà essere creato.	Il PanelBuilder non ha potuto cancellare il log file durante l'accensione. La causa probabile potrebbe essere un errore di protezione da scrittura o una violazione SHARE.	Controllare gli attributi di accesso del file. Altrimenti uscire da Windows e riavviare il computer. Questo dovrebbe annullare la violazione SHARE. Se l'errore si ripete, eliminare PB900ERR.LOG nella directory c:\ab\pbwin e riprovare.
Impossibile trovare o caricare le Utiltà di Trasferimento File Applicativo.	L'eseguibile WINPFT.EXE ha fallito nel caricamento.	Verificare che WINPFT.EXE sia nella stessa directory di PBWIN.EXE. Se il file non c'è, ricaricarlo dal disco di installazione.
Impossibile creare casella della finestra di dialogo Abbandona.	Non è stato possibile inizializzare la finestra abbandona. Windows ha poche risorse.	Chiudere le applicazioni e riprovare. Se l'errore si ripete, uscire da Windows, riavviare e riprovare.

Messaggio	Significato	Quale procedimento seguire
Impossibile inizializzare dispositivo stampa.	La stampante non ha potuto inizializzare.	Controllare Impostazione Stampa e riprovare.
Impossibile caricare il server Conversione Protocollo	PanelBuilder non può caricare i file necessari. La modifica del file PB550.INI può causare l'errore.	Riavviare il computer e riprovare. Se l'errore continua, installare di nuovo il PanelBuilder.
Impossibile caricare il server Specifiche di Terminale.	PanelBuilder non può caricare i file necessari. La modifica del file PB550.INI può causare questo errore.	Riavviare il computer e riprovare. Se l'arrore continua. installare di nuovo PanelBuilder.
Impossibile caricare il server Conversione Terminale	PanelBuilder non può caricare i file necessari. La modifica del file PB900.INI file può causare questo errore.	Riavviare il computer e riprovare. Se l'arrore continua. installare di nuovo PanelBuilder.
Impossibile localizzare dati per tag: (nome tag).	Errore interno.	Controllare l'informazione di tag. Se l'errore continua, contattare A-B per l'assistenza tecnica.
Impossibile localizzare tag: (nome tag)	Errore interno.	Controllare l'informazione di tag. Se l'errore continua, contattare A-B per l'assistenza tecnica.
Impossibile aprire lo schermo richiesto. Chiudere schermi aperti per ulteriori risorse di memoria.	Esiste condizione di memoria insufficiente.	Chiudere gli schermi aperti.
Impossibile analizzare indirizzo per il tag: (nome tag).	Errore interno.	Controllare l'informazione di tag. Se l'errore continua, contattare A-B per l'assistenza tecnica.
Impossibile stampare linea.	Ha fallito nell'invio di una stringa testo. Errore di stampante. Lo stampato viene interrotto.	Controllare le impostazioni di Impostazione Stampa, di Spooler Stampa e la stampante.
Impossibile stampare la stringa di testo.	Ha fallito nell'invio di una stringa testo. Errore di stampante. Lo stampato viene interrotto.	Controllare le impostazioni di Impostazione Stampa, di Spooler Stampa e la stampante.
Impossibile leggere il filedati del Catalogo Terminale.	Il file CATALOG.DAT manca o è corrotto. Questo file memorizza il tipo di terminale selezionato quando si crea una nuova applicazione o si cambia il tipo di terminale per un'applicazione.	Contattare A-B per l'assistenza tecnica.
Impossibile rinumerare testo con stesso ID di testo.	È stato usato lo stesso numero per rinumerare un messaggio. I numeri di messaggio deevono essere univoci.	Selezionare un numero differente o annullare l'operazione.
Impossibile bloccare il dispositivo stampa.	Impossibile terminare sessione Stampa.	Consentire che lo stampato si completi.
Impossibile convertire le applicazioni non salvate.	Il file .PBA non può essere convertito a file .PVA fino a quando non si salva l'applicazione.	Salvare l'applicazione con il nome predefinito di file o salvarla con nome differente.
Impossibile scrivere su logfile di errore (PB550ERR.LOG).	Impossibile creare logfile di errore. Il disco può essere pieno o protetto in scrittura.	Controllare lo spazio disponibile di disco o la protezione in scrittura.
Impossibile scrivere nel .INI, le modifiche sulle impostazioni di modifica non saranno salvate.	Il file .INI o manca o è protetto in scrittura.	Controllare il file se ci sono blocchi all'accesso quali accesso di rete. Il PanelBuilde continua.
Impossibile eliminare progetto associato all'applicazione attuale	Non si può eliminare il progetto associato all'applicazione attuale.	Riassegnare l'applicazione attuale ad un altro progetto, eliminare quindi il progetto.
Apertura file compresso fallita: (nome file)	Impossibile aprire file applicativo compresso a causa del disco pieno o protetto in scrittura.	Controllare lo spazio di disco o la protezione in scrittura.
Scrittura file compresso fallita: (nome file)	Impossibile scrivere file applicativo compresso. Il disco può essere pieno o protetto in scrittura.	Controllare lo spazio di disco o la protezione in scrittura.

Messaggio	Significato	Quale procedimento seguire
Impossibile aprire (nome file) per output!	Impossibile aprire file di conversione temporaneo a causa di disco pieno o di protezione in scrittura.	Controllare lo spazio di disco o la protezione in scrittura.
Impossibile ricavare dati PLC o di Scanner.	Lo Scanner/PLC non è stato configurato.	Dalla scheda Impostazione della finestra Impostazione Terminale, premere il pulsante Impostazione Comm. e configurare tipo e nome dello Scanner/PLC.
Impossibile ricavare dati di porta del terminale.	PanelBuilder non ha potuto trovare l'informazione di porta di terminale necessaria allo scaricamento.	Dalla scheda Impostazione (finestra Impostazione Terminale), premere il pulsante Impostazione Com. per configurare il terminale.
Impossibile ricavare dati di rete del terminale.	PanelBuilder non ha potuto trovare l'informazione di rete necessaria allo scaricamento.	Dalla scheda Impostazione (finestra Impostazione Terminale), premere il pulsante Com. per configurare il terminale.
Impossibile ricavare i dati master di rete RIO.	PanelBuilder non ha potuto trovare l'informazione del controllore RIO necessaria allo scaricamento.	Controllare le impostazioni del controllore RIO e riprovare.
Formato dati sconosciuto per il tag: (nome tag)	Errore interno.	Controllare l'informazione di tag. Se l'errore continua, contattare A-B per avere assistenza tecnica.
Vuoi eliminare Progetto dal Database?	Il database del tag del progetto selezionato verrà rimosso permanentemente.	Selezionare Sì per eliminare il progetto o No per annullare l'operazione.
Il disco è pieno. Il file convertito non può essere salvato.	Spazio insufficiente di disco per salvare il file convertito durante uno scaricamento.	Controllare lo spazio disponibile di disco.
Immettere il nome del tag prima di premere il pulsante Modifica Tag.	Il pulsante Modifica Tag è stato premuto prima dell'immissione di un nome di tag.	Prima di premere il pulsante Modifica Tag, ci deve essere un tag da modificare (immettere un nome di tag).
Errore chiusura file. È probabile che il file non sia valido.	La chiusura del file è fallita. O il disco è pieno o l'accesso alla rete non è consentito.	Controllare la quantità di disco disponibile o l'accesso valido al file di rete.
Errore nell'esecuzione dell'applicazione. La memoria è insufficiente per eseguire <program name>. Chiudere un'applicazione.	La memoria è insufficiente per iniziare un'altra sessione del Software di Configurazione PanelBuilder.	Chiudere un'applicazione e riavviare il PanelBuilder.
Errore nell'importazione file grafico. Verificare che il file sia nel formato corretto.	Il grafico è troppo grande o il formato è sbagliato.	Il grafico .BMP non può superare la dimensione in pixel del display.
Errore: dati non validi, dati mancanti di stato!	Errore mentre in lettura dei dati di stato. Questo indica una sessione di modifica corrotta.	Chiudere l'applicazione senza salvare e riprovare. Se l'errore si ripete, contattare A-B per avere assistenza tecnica.
Errore nel caricamento del file di font.	Impossibile trovare o leggere il file di Font.	Controllare la locazione e il nome del file di font. Sarà necessario ricreare il file di Font.
Errore nella lettura del file applicativo. Il file non può essere caricato.	Si è rilevato un errore in lettura. Il file può essere corrotto o è avvenuto un timeout di dati su rete.	Controllare che l'accesso al file sia valido. Provare a ricaricare l'applicazione.
Errore nella scrittura del file applicativo. L'applicazione non è stata salvata.	Il disco è pieno, non esiste o il nome del file non è valido.	Controllare lo spazio disponibile di disco; verificare la validità del nome file/percorso; riprovare il salvataggio dell'applicazione.
Errore nella scrittura del file applicativo su disco.	Il PanelBuilder non ha potuto scrivere il file applicativo .PVA. Il disco può essere pieno.	Controllare lo spazio di disco e riprovare.
Fallimento lettura file durante la decompress. Fallimento scrittura file durante la decompr. Fallimento apertura file durante la decompr. Fallimento chiusura file durante la decompr.	Gli errori avvengono durante un'acquisizione. È probabile che ci siano errori interni o che il disco floppy non sia buono.	Uscire dall'applicazione e ricominciare. Controllare il disco floppy. Se l'errore si ripete, contattare A-B per avere assistenza tecnica.
Il file chiudi ha fallito: (nome file)	L'operazione di caricamento non ha potuto chiudere il file. O il disco è pieno o c'è protezione in scrittura.	Uscire dall'applicazione e riavviare Windows. Se l'errore si ripete, contattare A-B per avere assistenza tecnica.

Messaggio	Significato	Quale procedimento seguire
Decompressione File fallita: (nome file)	Il file applicativo compresso è corrotto.	Riprovare. Se l'errore si ripete, contattare A-B per avere assistenza tecnica.
Errore file – Impossibile localizzare ISPCORE.DLL	PanelBuilder non ha potuto iniziare perchè il percorso predefefinito C:\AB\BIN manca dal file AUTOEXEC.BAT.	Accertarsi che il file AUTOEXEC.BAT contenga il percorso predefinito C:\AB\BIN.
Errore rinomina file: (nome file)	Un file esiste con lo stesso nome di file.	Controllare se ci sono nomi di file duplicati e riprovare.
Il Nomefile Specificato per lo Scaricamento non può essere uguale al Nome del File Applicativo.	L'applicazione caricata usa lo stesso nomefile e tipo di quello aperto. Il nomefile o il tipo deve essere differente per prevenire che il file di scaricam. sovrascriva quello applicativo.	Specificare un nome o un tipo di file differente. Il tipo di file usato per un'applicazione scaricata è .PVA.
Versione incompatibile delle utilità AB.	Il PanelBuilder ha rilevato una versione incorretta del software utilità A-B in avvio.	Installare di nuovo il disco delle Utilità AB o contattare Allen-Bradley per l'assist. tecnica.
Le risorse di Windows disponibili sono insufficienti per eseguire questa applicazione. Chiudere altre applicazioni e riprovare.	Ci sono troppe applicazioni in funzione.	Chiudere tutte le applicazioni in funzione e riprovare.
File applicativo non valido. Impossibile ripristinare tutti gli oggetti.	Errore interno avvenuto durante il ripristino del file. È probabile che il file sia stato scritto incorrettamente.	Contattare Allen-Bradley per l'assistenza.
Nomefile non valido specificato per lo scaricamento.	Destinazione file non valida immessa per lo scaricamento.	Immettere un file di destinazione valido o usare il pulsante Sfoglia per cercare un file.
Margine sinistro non valido. Selezionare un altro numero da 0 a 132.	Il valore specificato non è un'opzione valida.	Specificare un valore da 0 a 132.
Numero testo del messaggio non valido. Selezionare un altro numero.	Il numero immesso non è valido.	Ritornare sull'immissione ed entrare un nuovo numero di messaggio da 1a 256.
Numero non valido di linee. selezionare un altro numero da 1 a 255.	Il valore specificato non è un'opzione valida..	Specificare un valore da 1 a 255.
Lunghezza pagina non valida. Selezionare un altro numero da 0 a 255.	Il valore specificato non è un'opzione valida.	Specificare un valore da 0 a 255.
Larghezza pagina non valida. Selezionare un altro numero da 20 a 132.	Il valore specificato non è un'opzione valida.	Specificare un valore da 20 a 132.
Salta Pagina non valido. Selezionare un altro numero da 0 a 255.	Il valore specificato non è un'opzione valida.	Specificare un valore da 0 a 255.
Dimensione coda non valida. Selezionare un altro numero da 1 a 100.	Il valore specificato non è un'opzione valida.	Specificare un valore da 1 a 100.
Numero di schermo non valido. Selezionare un altro numero.	Il numero di schermo immesso non è valido.	Ritornare sull'immissione ed immettere un nuovo numero di schermo da 1 a 29,999.
Memoria insufficiente. Lo scorrimento può non funzionare. Vuoi continuare?	Microsoft Windows ha poca memoria.	Si può continuare ma la funzione di scorrim. per la finestra elenco non sarà attiva.
Memoria di risorsa insufficiente. Impossibile creare finestra elenco schermi applicativi.	(Errore di memoria insufficiente.	Chiudere alte applicazioni e riprovare. Se l'errore si ripete, uscire da Windows, riavviare il computer e riprovare.
Memoria di risorsa insufficiente. Impossibile creare finestra gestione dialoghi.	Errore di memoria insufficiente.	Chiudere altre applicazioni e riprovare. Se l'errore si ripete, uscire da Windows, riavviare il computer e riprovare.
Memoria di risorsa insufficiente. Impossibile creare finestra modifica messaggi.	Errore di memoria insufficiente.	Chiudere altre applicazioni e riprovare. Se l'errore si ripete, uscire da Windows, riavviare il computer e riprovare.
Memoria di risorsa insufficiente. Impossibile creare nuovo schermo.	Errore di memoria insufficiente.	Chiudere altre applicazioni e riprovare. Se l'errore si ripete, uscire da Windows, riavviare il computer e riprovare.

Messaggio	Significato	Quale procedimento seguire
Memoria di risorsa insufficiente. Impossibile creare finestra frame PB.	Errore di memoria insufficiente.	Chiudere altre applicazioni e riprovare. Se l'errore si ripete, uscire da Windows, riavviare il computer e riprovare.
Memoria di risorsa insufficiente. Impossibile aprire schermo.	Errore di memoria insufficiente.	Chiudere altre applicazioni e riprovare. Se l'errore si ripete, uscire da Windows, riavviare il computer e riprovare.
Memoria di risorsa insufficiente Impossibile aprire altre finestre.	Errore di memoria insufficiente.	Chiudere altre applicazioni e riprovare. Se l'errore si ripete, uscire da Windows, riavviare il computer e riprovare.
Il numero massimo di segni di graduazione per la scala è (numero). I segni di graduazione sono predefiniti con (numero).	Sono stati immessi più segni di quello che è appropriato per la dimensione della scala.	Immettere un valore che sia uguale o minore del valore specificato o annullare l'operazione.
Allocazione di memoria fallita: (nome file)	L'acquisizione non ha potuto allocare sufficiente memoria per continuare.	Chiudere le altre applicazioni e riprovare.
Memoria sovrascritta!	È avvenuta una grave corruzione di memoria.	Uscire dall'applicazione, da Windows e riavviare il computer.
L'ID di testo è già in uso da altro testo.	Tentativo di usare un numero di messaggio già in uso.	Selezionare un numero differente.
L'ID di testo deve iniziare da 1.	0 immesso come numero di messaggio. I numeri di messaggio devono iniziare da 1.	Immettere il numero di messaggio iniziando da 1.
Il numero minimo di segni di graduzione per la scala è di 2. Il numero predefinito dei segni di graduazione sarà portato a 2.	È stato immesso un valore di 2 per segni di graduazione della scala.	Immettere un nuovo valore.
Non è stata aperta un'applicazione con cui associare il progetto.	Si è provato ad associare un progetto senza prima aprire l'applicazione.	Aprire un'applicazione e riprovare.
Nessun dato negli appunti.	Non c'è niente da incollare negli appunti.	Tagliare o copiare oggetto prima di incollare.
Nessuna stampante predefinita. Usare il Pannello di Controllo per installare e selezionare la stampante predefinita.	Non è stata configurata una stampante predefinita.	Vedere il Manuale per Utente di Windows per i dettagli su come installare e selezionare le stampanti.
Non è stato trovato nessun record di ID del file: \ (nome file)	È stato rilevato un errore interno. L'unità disco o il disco floppy possono avere difetti.	Riprovare. Se l'errore si ripete, contattare Allen-Bradley per l'assistenza tecnica.
Non è stato specificato un comando di scheda di memoria per lo scaricamento.	Si è tentato di scaricare su scheda di memoria senza specificare un comando scheda di memoria.	Selezionare un comando di scheda di memoria e riprovare lo scaricamento.
Non è stato specificato un file di sorgente per l'acquisizione.	L'acquisizione richiede una destinazione di file di sorgente.	Immettere un nome di file di sorgente prima di riprovare.
Memoria insuffic. per creare barra strumenti. Memoria insuffic. per install. barra strumenti. Memoria insufficiente per caricare bitmap. Memor. insuff. per caric. menu a comparsa.	Errore di memoria insufficiente.	Chiudere altre applicazioni ed altri schermi aperti. Se l'errore si ripete, uscire da Windows e riavviare il computer.
Memoria di risorsa insufficiente per aprire finestra di dialogo.	Errore di memoria insufficiente.	Chiudere altre applicazioni e riprovare. Se l'errore si ripete, uscire da Windows, riavviare il computer e riprovare.
Nota: Le applicazioni create da questa versione di dimostrazione PanelBuilder 900 non sarà compat. con le versioni su licenza.	Il file applicativo creato con una versione Demo del software di configurazione non sarà supportato dalla versione rilasciata.	Ricreare il file con una versione rilasciata del Software di Configurazione di PanelBuilder.
Oggetti nell'applicazione hanno celle tattili assegnate. Modificare gli attributi dell'oggetto prima di cambiare tipo di applicazione a Non Tattile.	Quando si cambia il tipo di terminale da tastiera tattile a solo tastiera, gli oggetti delle celle tattili devono essere riassegnati a tasti di funzione.	Per ciascun oggetto, cambiare l'immissione di cella tattile a quella di tasto di funzione, o eliminare l'oggetto.
Memoria esaurita. Chiudere altre applicazioni e riprovare. Altrimenti, selezionare annulla per uscire.	Il tentativo di allocare ulteriore memoria è fallito.	Chiudere altre applicazioni di Windows e riprovare. Se l'operazione non riesce, il PanelBuilder esce (termina).

Messaggio	Significato	Quale procedimento seguire
La dimensione (numero) di byte dell'applicazione PanelView supera quella massima di (numero) byte. Eliminare alcuni dei dati acquisiti e riprovare.	L'applicazione supera la dimensione consentita di byte.	Ridurre la dimensione dei byte dell'applicazione.
Avvertenze trovate nell'applicazione PanelView. Procedere con lo scaricamento?	Avvertenze trovate durante la validazione.	L'applicazione si scaricherà e funzionerà, potrebbe però non funzionare correttamente. Correggere le avvertenze e riprovare.
Tag interno PanelView. Nessun parametro da modificare.	Si era premuto il pulsante Modifica Tag invece di quello per il tag interno.	I tag interni non possono essere modificati.
Il Print manager ha fallito.	Errore ricevuto dal print manager (spooler).	Check print spooler for possible errors.
La stringa Inizializzazione Stampante può avere un massimo di 20 caratteri.	La stringa di inizializzazione specificata della stampante è troppo lunga.	Abbreviare la stringa a 20 caratteri o meno.
L'impostazione stampante ha fallito.	Errore avvenuto durante l'impostazione della stampante.	Controllare la validità del driver di stampa. Ricaricare il driver se necessario.
Progetto già associato con l'applicazione attuale.	Il progetto selezionato è già associato con l'applicazione attuale.	Nessuno.
Progetto creato per tag nell'applicazione aperta. Nome Progetto:	Un progetto non esiste per l'applicazione acqusita.	Il PanelBuilder crea un progetto per l'applicazione e riempie in tutti i tag dell'applicazione.
Il progetto non esiste.	Progetto selezionato che non esiste.	Selezionare un altro nome di progetto.
Il progetto non esiste. Non si può associare.	Applicazione associata con nome di progetto che non esiste.	Selezionare un nome di progetto esistente da collegare con l'applicazione per creare un nuovo progetto.
Il progetto esiste.	Si è immesso un nome di progetto che già esiste.	Immettere un altro nome di progetto o usare il progetto esistente.
Gamma minima deve essere inferiore a quella massima.	Il valore minimo immesso è maggiore a quello massimo.	Immettere un valore minimo che sia minore a quello massimo.
Nodo di rete requisito non trovato.	Il terminale PanelView sta tentando di leggere o scrivere su località che non esiste.	Controllare l'impostazione dell' SLC e il programma.
I dati salvati del dispositivo sono mancati o corrotti e non si possono utilizzare per aggiornare il database del tag.	Un file .PVA è stato acquisito senza i dati di dispositivo del progetto..	Ricreare tutti dati di dispositivo dell'applicazione.
I dati di tag salvati sono mancanti o corrotti e non si possono utilizzare per aggiornare il database del tag.	Un file .PVA è stato acquisito senza i tag di progetto.	Ricreare tutti i tag applicativi.
Il numero di schermo già esiste. Selezionare un altro numero.	Non si può usare lo stesso numero di schermo per più di uno schermo.	Assegnare un numero univoco (da 1 a 29,999) allo schermo.
Cerca errore: (nome file)	Si è rilevato errore interno. L'unità disco o disco floppy potrebbero avere difetti.	Riprovare.
Oggetto globale selezionato su schermo. L'oggetto globale può apparire solo una volta su ciascuno schermo.	Il dispositivo globale già appare sullo schermo.	Un dispositivo globale può apparire solo una volta per schermo. Usare un dispositivo locale se necessario.
Nome selezionato in uso. Immettere un altro nome.	Immagine grafiva selezionata che è già in uso.	Selezionare un'immagine grafica differente.
File di sorgente non trovato o non può essere aperto.	Nome del file o del percorso incorretto.	Verificare che il nome del file e del percorso siano corretti. Riprovare.
Il tag nell'applicazione aperta non esiste nel Progetto.	L'applicazione contiene uno o più di un tag che non esiste nel progetto associato.	Sarà chiesto se si vuole aggiungere uno o più tag.
L'informazione di tag salvata con l'applicazione non è completa. Controllare le informazioni di tag quando l'applicazione è aperta.	L'informazione di tag non è completa. Il tag era stato crato ma non contiene tutte le informazioni necessarie.	Fornire i dati di tag mancanti nel tag editor.

Messaggio	Significato	Quale procedimento seguire
La scansione del tag deve essere fatta con scan group.	I tag associati ad un determinato allarme non sono nello stesso gruppo di scansione	Cambiare gli indirizzi di tag per l'allarme ed accertarsi che siano nello stesso gruppo di scansione.
Il terminale di destinazione non può supportare una bandiera allarmi.	Il terminale specificato non supporta allarmi.	Cambiare il tipo di terminale o rimuovere dall'applicazione, allarmi, attivazioni allarmi, pulsanti allarmi e bandiere allarmi.
Il terminale di destinazione non può supportare attivazioni di allarme.	Il terminale specificato non supporta allarmi.	Cambiare il tipo di terminale o rimuovere dall'applicazione, allarmi, attivazioni allarmi, pulsanti allarmi e bandiere allarmi.
Il terminale di destinazione non può supportare allarmi.	Il terminale specificato non supporta allarmi.	Cambiare il tipo di terminale o rimuovere dall'applicazione, allarmi, attivazioni allarmi, pulsanti allarmi e bandiere allarmi.
Il terminale di destinazione non può supportare chiamate ASCII.	Il tipo di terminale specificato non supporta chiamate ASCII.	Utilizzare l'editor Testo Applicativo per rimuovere tutte le chiamate ASCII dai messaggi.
Il terminale di destinazione non può supportare il numero di allarmi contenuto nell'applicazione.	Il tipo di terminale specificato non può supportare il numero di allarmi contenuto nell'applicazione.	Consultare il manuale per utente per determinare il massimo numero di allarmi consentito. Rimuovere gli allarmi inutili.
Il terminale di destinazione non può supportare oggetti per sola stampa.	Il tipo di terminale specificato non supporta la stampa.	Rimuovere tutti gli Oggetti Sola Stampa dall'applicazione.
Apertura file temporaneo fallita: \ (nome file)	Il PanelBuilder non ha potuto aprire un file temporaneo durante un'acquisizione. La causa probabile è disco pieno od uno stato di protezione in scrittura.	Controllare lo spazio di disco disponibile o la protezione in scrittura.
Lettura file temporaneo fallita: \ (nome file)	Il PanelBuilder non ha potuto leggere il file temporaneo. Il file può essere bloccato da un'altra applicazione o corrotto.	Controllare se il file è bloccato da un'altra applicazione. In caso contrario contattare Allen-Bradley per l'assistenza tecnica.
I nodi di terminale e di computer non possono avere lo stesso valore.	Il terminale e il PC non possono avere lo stesso indirizzo per un trasferimento DH485.	Accertarsi che l'indirizzo di nodo del terminale e del computer siano differenti.
La bandiera allarmi esistente sarà sovrascritta. Continuare?	Incollando una bandiera allarmi si sovrascriverà qualsiasi bandiera esistente.	Specificare se si vuole continuare o annullare l'operazione.
Il terminale PanelView può utilizzare solo 255 schermi, schermi ulteriori non possono essere creati.	Ilnumero massimo di schermi è 255.	
Il percorso specificato per il file convertito non è valido. Il file applicativo convertito non può essere aperto.	Non si è potuto aprire il file durante lo scaricamento.	Controllare il percorso del file specificato.
Troppi file aperti attualmente. Il file applicativo convertito non può essere aperto.	Non è stato possibile aprire il file perchè ci sono troppi file o programmi aperti.	Chiudere gli altri file o applicazioni e riprovare.
Impossibile creare file applicativo. Controllare se il disco è protetto in scrittura.	Il disco può essere protetto in scrittura o la partizione di rete ha solo accesso alla lettura.	Se si scrive su floppy, controllare la protezione in scrittura. Se si scrive su un file di rete, verificare i diritti di scrittura.
Impossibile caricare utilità di configurazione.	Non ha potuto caricare le utilità di Configurazione INTERCHANGE.	Controllare che sia installato il Software di INTERCHANGE.
Impossibile caricare il file. Non è un file di PanelBuilder oppure il file è corrotto.	Il file non è riuscito nel CRC (controllo ciclico di ridondanza). È possibile che il file sia di tipo sbagliato o che contenga dati corrotti.	Check that the file is a .PBA file (not .PVA). If file is corrupted, it must be recreated.
Impossibile caricare il file. È stato creato con versione incompatibile di PanelBuilder.	Il file applicativo è stato creato usando una versione più recente del software di config.	Ricreare il file con una versione vecchia del Software di Configurazione di PanelBuilder.
Impossibile caricare il file font (nome file). Il display sullo schermo può non essere corretto. Sarà necessario reinstallare PanelBuilder.	Non è stato possibile trovare il file di font alla locazione normale o il file di font non è valido.	Controllare il nome e la locazione del file.

Messaggio	Significato	Quale procedimento seguire
Impossibile caricare il file Guida	Errore di memoria insufficiente.	Chiudere altre applicazioni di Window e riprovare. Se questo non riesce, il programma uscirà (terminerà). Non si può ricuperare da questo errore.
Impossibile caricare font del terminale PanelView. Il file di Font PB900.FON deve essere nella stessa directory del PBWIN.EXE.	Il file di font non si trova nell'area normale.	Spostare il file PB900.FON nella stessa directory del PBWIN.EXE (AB\PBWIN).
Impossibile aprire finestra delle eccezioni.	Microsoft Windows ha esaurito le risorse o la memoria utente.	Chiudere altre applicazioni e riprovare. Se l'errore si ripete, uscire da Windows, riavviare e riprovare.
IMPOSSIBILE APRIRE FILE. Questo file è stato creato dal software di dimostrazione PanelBuilder 900.	Il file applicativo è stato creato usando una versione Demo del software di configurazione di PanelBuilder.	Ricreare file con una versione vecchia del Software di Configurazione di PanelBuilder.
Impossibile aprire il file per la lettura. Il file non è stato caricato.	Ci può essere un errore di lettura se un file è corrotto o se c'è un timeout di dati su rete.	Controllare che l'accesso al file sia valido. Riprovare il caricamento dell'applicazione.
Impossibile aprire la finestra dell'elenco schermi.	Microsoft Windows ha esaurito le risorse o la memoria utente.	Chiudere altre applicazioni e riprovare. Se l'errore si ripete, uscire da Windows, riavviare e riprovare.
EOF imprevisto o Errore: (nome file)	Errore di file. L'operazione non continuerà.	Controllare se il file è corrotto.
Guasto sconosciuto. Impossibile continuare.	Avvenimento di guasto sconosciuto	Chiudere l'applicazione, uscire da Windows, e riavviare.
L'acquisizione dei dati può essere corrotta. Salvare di nuovo l'applicazione e riprovare lo scaricamento.	Si è rilevato un errore interno.	Annullare scaricamento, salvare l'applicazione di nuovo e riprovare lo scaricamento. Se l'errore si ripete, contattare Allen-Bradley per l'assistenza tecnica.
Validazione, conversione, e scaricamento applicazione.	Il messaggio appare durante gli scaricamenti.	Premere il pulsante Annulla per cancell. lo scaricam. o per contin. con lo scaricamento.
Il valore è fuori gamma.	Il valore immesso non è in una gamma accettabile.	Immettere un valore che sia in una gamma accettabile.
I valori di gamma Min/Max vanno da 0 a 65535. I valori di gamma Min/Max vanno da 0 a 9999. I valori di gamma Min/Max devono essere tra 0 e (valore). I valori di gamma Min/Max vanno da -32768 a 32767. I valori di gamma Min/Max vanno da -99,999,997,952 a 999,999,995,904 I valori di gamma Min/Max devono essere binari (combinazione di 0 e 1)	Valore immesso che non entra nella gamma valida.	Immettere un nuovo valore che entri nei limiti di gamma valida.
L'accesso scrittura è stato negato per il file di convers. specificato o per la directory attuale.	Impossibile accedere al file o alla directory.	Controllare l'accesso alla scrittura.
Assegnare un tasto F- d'ingresso.	L'oggetto deve essere assegnato ad un tasto di funzione.	Assegnare tasto di funzione disponibile all'oggetto.
Assegnare un tasto F- d'immissione o accendere la visualizzazione.	L'oggetto deve essere assegnato ad un tasto di funz. o si deve accend. la visualizzazione.	Assegnare un tasto disponibile di funzione all'oggetto e accendere la visualizzazione.
Selezionare una combinazione valida di terminale e di firmware.	Il terminale selezionato non è compatibile con il firmware specificato.	Accertarsi che il terminale ed il firmware siano compatibili.

Messaggi di validazione

Questo appendice elenca messaggi di errore che appaiono durante la validazione o durante l'operazione di scaricamento. I messaggi sono elencati in ordine alfabetico.

Validazione messaggi	Significato	Quale procedimento seguire
Il Tag Ack (Ric.) deve avere tipo di dati BCD, int. con segno o senza segno.	È stato selezionato un tipo di dati non valido per il tag riconoscimento allarmi.	Cambiare i tag o il tipo di dati. I tipi di dati validi sono BCD, interi con o senza segno
La gamma del Tag Ack (Ric.) deve essere maggiore di o uguale a quella di attivazione.	Il numero di bit nella lunghezza dei dati del tag di ric. deve essere maggiore di o uguale al numero di bit dei dati per l'attivazione.	Aumentare il numero dei bit nel tag Riconoscimento Allarme.
Il valore Riconoscere Tutto deve essere maggiore della più alta posizione di bit per questa attivazione.	Per bit e le attivazioni di allarme a bit meno significativo, la posizione del bit Riconosci Tutto deve essere più grande di almeno una in confronto a quella più alta del bit specificato per l'allarme.	Aumentare la posizione specificata del bit per il campo riconosci tutto.
Il valore riconosci tutto è usato come valore/bit di attivazione allarme.	Il valore riconosci tutto per l'attivazione è uguale ad uno dei valori che attiva un allarme.	Scegliere un valore/bit univoco per il valore riconosci tutto.
L'indirizzo sovrappone i byte di controllo di Block Transfer/Pass Thru.	Il tag è assegnato con lo stesso indirizzo del Byte Controllo Trasferimento a Blocchi (il byte più basso accessibile nel rack I/O discreto.	Immettere un indirizzo differente per tag nel Tag Editor o disabiltare i trasferimenti a blocchi (se non si usano BT) nella finestra Trasferimento a Blocchi.
La dimensione di coda dell'elenco allarmi è troppo grande per lo spazio di NVRAM rimanente.	La dimensione specificata della coda dell'elenco allarmi è troppo grande per la memoria disponibile.	Specificare una dimensione più piccola di coda dell'elenco allarmi.
L'allarme che richiede riconoscimento deve essere visualizzato.	È stato definito un pulsante riconoscimento allarme ma l'allarme non è stato abilitato per la visualizzazione.	Abilitare l'allarme per la visualizzazione.
L'attivazione allarme non può essere uguale al tag di riconoscimento o dell'handshake.	L'attivazione allarme è stata assegnata con lo stesso nome di tag del tag Ack o di Handshake.	Cambiare i nome di tag in modo che siano univoci.
Gli allarmi che richiedono riconoscimento non possono essere riconosciuti individualmente dall'elenco allarmi senza il tasto ad elenco Invio.	Un allarme riconoscibile nell'elenco allarmi non ha un tasto ad elenco di Invio sullo schermo.	Aggiungere il tasto ad elenco Invio allo schermo specificato.
Tutti gli stati in questo dispositivo rifiutano l'immissione di operatore.	Tutti gli stati dell'elenco di controllo pilotato hanno l'accesso "Solo Controllore" o "Nessuno". Questo non è valido.	Aprire la finestra dell'oggetto e cambiare l'accesso per alcuni degli stati con "Utente e Controllore" o "Solo Utente".
Ci deve essere un pulsante riconoscimento allarmi.	C'è un allarme che richiede un pulsante di riconoscimento (ack) allarmi.	Aggiungere un pulsante riconoscimento allarmi alla bandiera allarmi.
Ci deve essere un pulsante annulla allarmi.	C'è un allarme che non richiede riconoscimento. Si deve definire un pulsante annulla per eliminare un allarme.	Aggiungere un pulsante annulla allarme alla bandiera allarmi.
Ci deve essere una bandiera allarmi.	Non è stata definita una bandiera allarmi ed un allarme è stato abiltato per il display.	Spegnere il display dell'allarme o creare una bandiera allarmi per l'applicazione.
Conversione applicazione fallita - uno schermo utilizza troppe Risorse di Terminale.	Uno schermo contiene troppi controlli e indicatori.	Riprogettare lo schermo con meno oggetti di controllo o ad indicatore.
Il tipo di applicazione non corrisponde a quello del terminale. Riconfigurare in Impostazione Terminale.	L'applicazione viene configurata per comunicazione Remote I/O o DH-485 ma il terminale selezionato non corrisponde.	Dalla scheda Impostazione nell'Impostazione Terminale, selezionare il tipo di terminale che corrisponde all'applicazione Oppure convertire l'applicazione in modo che corrisponda al tipo di terminale. Quindi, aggiornare i tag.
Almeno un allarme deve essere configurato per utilizzare questo oggetto.	C'è un dispositivo di allarme che ne richiede la configurazione.	Rimuovere il dispositivo o aggiungere allarmi all'applicazione.

Validazione messaggi	Significato	Quale procedimento seguire
Le posizioni di bit per questa attivazione dovrebbero essere contigue.	Per un'operazione più veloce, tutti gli allarmi di un'attivazione dovrebbero usare bit successivi (es: 1,2,3,4 invece di 1,3,5,6)	Cambiare i bit usati per l'attivazione in modo che siano contigui per l'attivazione.
La posizione di bit è fuori gamma per questa attivazione	La posizione specificata di bit per trigger di allarme supera il numero delle posizioni supportate dal tipo/lunghezza dei dati del trigger.	Spostare l'allarme ad un'altro trigger o cambiare il tipo/lunghezza dei dati del trigger.
Canale del Trasferimento a Blocchi Numero: (Num) – La lunghezza non è valida.	La lunghezza del trasferimento a blocchi è definita con 0 o supera il massimo di 64.	Nella finestra Trasferimento a Blocchi, correggere la lunghezza di un trasferimento a blocchi.
Impossibile usare i tag a Vettore di Bit con attivazione LSB in FMW 1.00-1.xx.	Un vettore a bit è stato specificato come trigger a Bit Meno Significativo.	Selezionare un tipo differente di dati.
Impossibile utilizzare Tag Interni con l'attivazione LSB.	Un tag interno è stato specificato per l'uso con attivazione a Bit Meno Significativo di un indicatore.	Selezionare un tag non interno.
Impossibile scrivere sull'uscita del rack discreto.	L'indirizzo di uscita di un rack discreto è assegnato al tag di scrittura di un oggetto di controllo. Il PanelView non può scrivere dati ad un'uscita di controllore.	Cambiare l'indirizzo del tag di scrittura (ingresso controllore) o usare un tag di scrittura differente per l'oggetto.
Impossibile disattivare da un tag interno.	Il tag interno è stato specificato come trigger.	Selezionare un tag non interno.
Copia del File di Font in corso...	Il messaggio di stato è stato visualizzato durante il salvataggio di un file di font su disco o su memoria.	Attendere che l'operazione di salvataggio sia terminata.
Il testo personalizzabile per il testo della tastiera numerica (valore Invio) è limitato ad un certo numero di caratteri.	Il testo è limitato a 30/15 caratteri quando è stato selezionato byte singolo/doppio.	Ridurre il testo o cambiare la dimensione di font.
Il testo personalizzabile per il testo della tastiera numerica è limitato ad un certo numero di caratteri.	Il testo è limitato a 4/2 caratteri quando è stato selezionato byte singolo/doppio.	Ridurre il testo o cambiare la dimensione di font.
Il numero a bit (Num) dei dati è fuori gamma.	Il numero a bit assegnato ad uno stato di oggetto è fuori gamma.	Aprire la finestra dell'oggetto e selezionare un numero a bit differente per lo stato di oggetto.
Il valore dei dati (valore) è fuori gamma	Il valore immesso per uno stato di oggetto non sta nei limiti di gamma valore per il tipo di dati.	Aprire la finestra dell'oggetto ed immettere un valore valido per lo stato.
La posizione decimale deve essere inferiore (di almeno 2 cifre) della larghezza di campo	La posizione decimale per un display a dati numerici o variabile è > della dimensione del campo -2.	Aprire la finestra di dialogo dell'oggetto e selezionare una posizione decimale che sia inferiore alla larghezza di campo.
Posizione decimale (numero) fuori gamma	La posizione decimale per un display di dati numerici o di una variabile non è valida per una larghezza di campo.	Aprire la finestra dell'oggetto ed immettere una posizione decimale che sia valida per la larghezza di campo.
Dispositivo (nome) ha indirizzo di nodo fuori della gamma valida di 1 a 31.	Il dispositivo ha un indirizzo di nodo incorretto DH-485.	Dalla scheda Impostazione in Impostazione Terminale, prem. il puls. Impostazione Com. per correggere l'indirizzo di nodo DH-485.
Dispositivo troppo piccolo per la visualizzazione del testo.	Un oggetto è troppo piccolo per visualizzare il testo interno.	Cambiare la dimensione dell'oggetto o usare una dimensione di testo più piccola.
Esistono dei valori duplicati di allarme o di bit nel trigger.	Più di un allarme utilizza lo stesso valore/bit di attivazione.	Cambiare i valori/bit dell'attivazione di allarme in modo che non siano uguali.
Numero di dati a bit duplicato (numero) nello stato (numero)	Lo stesso numero di bit è assegnato a due stati di un oggetto.	Aprire la finestra dell'oggetto e selezionare un numero di bit differente per uno degli stati.
Valore dati duplicato (valore) nello stato (numero)	Lo stesso valore è assegnato a due stati di un oggetto.	Aprire finestra dell'oggetto ed immettere un valore differente per uno degli stati.
Tag Duplicati Il tag di scrittura (nome) è già in uso.	Due oggetti contengono lo stesso tag di scritt. Gli ogg. di controllo non possono usare lo stesso indir. tag di scrittura.	Selezionare un altro tag di scrittura per uno degli oggetti.

Validazione messaggi	Significato	Quale procedimento seguire
Oggetto dinamico coperto da un altro oggetto, l'aspetto sul terminale può essere differente.	Un oggetto dinamico può essere coperto da un altro oggetto quando disegnato sul terminale a causa di dati aggiornati nel controllore. L'oggetto che copre quello dinamico viene cancellato.	Spostare l'oggetto.
Lunghezza di campo (numero) fuori gamma	La larghezza di campo per un display di dati numerici o per variabile non è valida.	Aprire la finestra di dialogo dell'oggetto ed immettere una larghezza di campo valida.
Il caricamento del file di font non è riuscito.	Impossibile leggere il file di Font.	Controllare il file .otf (nome file) per accertarsi che sia il file più recente creato da FontTool.
Il file di Font deve contenere 16 font alti per personalizzare il testo della tastiera numerica.	Il file di Font non contiene 16 font alti.	Creare file di font con 16 font alti, vedere la finestra di dialogo impostazione font del terminale.
I colori di primo piano e di sfondo devono essere differenti.	I colori di primo piano e di sfondo per questo oggetto sono uguali.	Cambiare i colori in modo che non siano identici.
Tasto di funzione non assegnato	L'oggetto è configurato per l'immissione tasto di funzione ma non è associato ad un tasto di funzione specifico.	Aprire la finestra di dialogo dell'oggetto e selezionare un tasto di funzione.
Tasto di funzione (numero) non valido	Un tasto di funzione non valido è stato assegnato all'oggetto specificato.	Aprire la finestra di dialogo dell'oggetto ed assegnare un tasto di funzione valido.
Tasto di funzione (numero) utilizzato due volte.	Lo stesso tasto di funzione è assegn. a due oggetti differ. sullo stesso schermo.	Aprire una delle finestre dell'oggetto ed assegnare un tasto di funzione differente.
Il colore di primo piano del grafico è uguale a quello di sfondo.	Il colore di primo piano del grafico è uguale a quello di sfondo del testo.	Cambiare i colori in modo che non siano identici.
Nome del grafico (nome) non trovato	Un oggetto o uno stato di oggetto è stato assegnato ad un grafico interno che non esiste più.	Selezionare un altro grafico interno per l'oggetto o importare un grafico a bitmap con lo stesso nome.
Tag Handshake non definito	Il tag handshake handshake non è stato definito per un oggetto a pulsante agganciato.	Aprire la finestra di dialogo dell'oggetto ed assegnare un nome handshake di tag.
Altezza (valore) è fuori gamma	L'altezza dell'oggetto non è valida.	Ridimensionare l'oggetto.
Tempo di Pausa (valore) fuori gamma	Il tempo di pausa immesso per un pulsante momentaneo non è valido.	Aprire la finestra dell'oggetto e selezionare un tempo di pausa dalla casella ad elenco Tempo di Pausa.
Dimensione di font non valida per questo tipo di dispositivo.	Una dimensione di font interno con stessa altezza del font esterno selezionato attualmente non esiste per un dispositivo con cursore ad elenco o un'icona di riconoscimento.	Accertarsi che ci sia una dimensione di font interno con la stessa altezza del font esterno selezionato attualmente.
Valore (Iniziale, Min, Max, a Scala o Offset) di (valore) non valido o non in gamma	Il valore immesso per il valore iniziale, min/max, o a scala/offset, non è valido o è fuori gamma per il tipo di dati del tag.	immettere un valore che sia nella gamma valida per il tipo di dati.
L'ingresso Valore iniziale (valore) per tag (nome) può risultare in valori di dati fuori gamma	Il valore iniziale specificato per il tag non sta nei limiti di ingresso dati min/max immessi nel Tag Editor.	immettere un valore iniziale che sia nei limiti min/max per il tag.
L'ingresso del Valore iniziale (valore) per tag (nome) emette Valore Iniziale al controllore (valore) dovuto allo scalaggio e all'arrotondamento.	Un'avvertenza che indica il valore iniziale inviato al controllore sarà arrotondato a causa della precisione del fattore scala.	Non è richiesto alcun procedimento a meno che un valore arrotondato sia inaccettabile.
Valore iniziale di (valore) per il tag (nome) emette un Valore Iniziale al Controllore Fuori Gamma di (valore).	Il valore iniziale specificato per il tag non è nella gamma vailda per quel tipo di dati.	Immettere un valore iniziale che sia valido.
Lunghezza non valida, i Vettori a Bit non possono oltrepassare confini di parola.	La lunghezza di un vettore a bit supera 16 bit.	Cambiare il numero del bit iniziale per il vettore a bit o cambiare la dimensione del vettore nel Tag Editor.
Caricamento del file font esterno in corso...	Messaggio di stato visualizzato durante il caricamento del font esterno.	Attendere che l'operazione sia completa.

Validazione messaggi	Significato	Quale procedimento seguire
Il controllore logico non è configurato per Trasferimento a Blocchi. L'impostazione della Porta Rio del terminale richiede supporto di Trasferimento a Blocchi.	Il terminale è configurato per l'uso del trasferimento a blocchi mentre il controllore non lo è.	Dalla scheda Impostazione (finestra Impostazione Terminale), premere il pulsante Impostazione Comunicazione. Verificare se il controllore selezionato supporta trasferimenti a blocchi. Se sì, premere il pulsante Trasferimento a Blocchi e verificare che i trasferimenti a blocchi siano definiti.
Il limite max d'ingresso (valore) per il tag (nome) può causare valore di dati fuori gamma.	Il valore del limite d'ingresso max dei dati immessi nel Tag Editor lascia entrare un numero che causa valori fuori gamma sul controllore logico.	Immettere un limite massimo di ingresso valido dei dati nella visualizzazione forma del tag editor.
Il limite minimo d'ingresso del (valore) per il tag (nome) può causare valore di dati fuori gamma.	Il valore del limite d'ingresso minimo dei dati immessi nel tag editor lascia entrare un numero che causa valori fuori gamma sul controllore logico.	Immettere un limite minimo d'ingresso valido dei dati nella visualizzazione forma del tag editor.
Gamma min (valore) maggiore a quella max (valore)	Il valore minimo per un grafico a barre è impostato ad un valore maggiore di quello massimo.	Aprire la finestra dell'oggetto ed immettere di nuovo i valori di gamma min/max validi.
Valore min (valore) maggiore di quello max (valore)	La minima impostazione è maggiore a quella massima per i limiti dell'ingresso dati di un tag.	Dalla visualizzione forma del tag editor, accertarsi che il limite dell'ingresso minimo dei dati sia inferiore all'ingresso max dei dati per il tag.
Manca il tag di riconoscimento	Il tag handshake di riconoscimento è stato definito senza il tag di riconoscimento .	Definire un tag di riconoscimento per l'attivazione.
Assegnazione schermo non valida o mancante	Un oggetto selettore schermi ha un'assegnazione di schermo mancante o non valida.	Aprire la finestra dell'oggetto e riassegnare lo schermo.
Tag Notifica o handshake mancante	La notifica e i tag handshake vengono usati insieme. Manca uno dei tag.	Immettere il tag mancante.
Manca il tag remoto di riconoscimento.	Il tag di riconoscimento remoto di handshaking è stato definito senza un tag di riconoscimento remoto.	Definire un tag di riconoscimento remoto di handshake nella finestra di dialogo Impostazione Allarmi.
Manca il tag remoto di annullamento.	È stato definito un tag remoto di annullamento remoto con handshake, ma il tag di annullamento remoto non era stato definito.	Specificare un tag di annullamento remoto nella finestra Impostazione Allarmi.
Variabile del Msg (testo) nella Posizione (numero di testo)	Indica un errore nella stringa di testo interna.	Aprire la finestra Usa Testo Esistente e localizzare il messaggio. Quindi correggere l'errore.
Nome non valido	Il nome dello schermo specif. non è val. Un nome valido ha da 1 a 32 caratteri.	Rinominare lo schermo specificato.
Nome non trovato nel database del progetto	Tag non trovato nel database del progetto.	Immettere nome e attributi del tag nel database del progetto.
La rete (nome) non ha alcun dispositivo RIO master nel progetto.	Un dispositivo master I/O remoto (PLC/SLC) non è stato definito per il terminale Remote I/O.	Dalla scheda Impostazione (finestra di dialogo Impostazione Terminale), premere il pulsante Impostazione Com. per definire il controllore PLC o SLC.
Trigger specificato non esistente.	Il trigger specificato per questo allarme non esiste.	Utilizzare un nome di trigger valido nella definizione dell'allarme.
Nessun oggetto nel'applicazione	L'applicazione non ha alcun oggetto. Questa è un'avvertenza.	Uscire dall'applicazione o creare schermi con oggetti.
Nessun oggetto sullo schermo	L'applicazione contiene uno schermo vuoto (senza oggetti). Questa è un'avvertenza.	Eliminare lo schermo o aggiungere oggetti (con le informazioni di tag) allo schermo prima dello scaricamento.
Nessun schermo nell'applicazione.	L'applicazione non ha alcun schermo. Questa è un'avvertenza.	Uscire dall'applicazione o creare schermi con oggetti.
Nessuno schermo di avvio assegnato, o predefinito su schermo (nome)	Uno schermo di avvio non è stato assegnato per l'applicazione, è stato selezionato quindi uno schermo predefinito.	Aprire la finestra Impostazione Terminale per selezionare un altro schermo di avvio (se necessario).

Validazione messaggi	Significato	Quale procedimento seguire
Indirizzo nodo del (valore) non valido	L'indirizzo di nodo del nodo associato al tag o non è stato immesso o non è valido.	Dalla scheda Impostazione (Impostazione Terminale), premere il pulsante Impostazione Com. per controllare l'indirizzo di nodo.
Il numero di righe per allarme (numero) è maggiore a quello delle righe nell'oggetto (numero).	Il numero delle righe specificato per gli allarmi nel dispositivo dell'elenco allarmi supera il numero di righe disponibili nel dispositivo dell'elenco.	Ingrandire il dispositivo dell'elenco allarmi o ridurre il numero di righe da visualizzare per l'allarme.
Numero non univoco	Due schermi hanno lo stesso numero. I num. di schermo debb. essere univoci.	Rinumerare uno degli schermi utilizzando il comando Rinomina sul menu Schermo.
Il colore dell'oggetto di primo piano è uguale a quello di sfondo.	Il colore di primo piano del grafico è uguale a quello di sfondo del testo, rendendo il grafico ad rettangolo grande e pieno.	Cambiare i colori in modo che non siano identici.
Locazione oggetto (bordo destro, sinistro, sopra, sotto) (Num)	Uno o più bordi di un oggetto fuori dello schermo.	Spostare o dimensionare l'oggetto secondo quello che è corretto.
Oggetto ha assegnazione tasto di funzione o visualizzazione non validi	L'oggetto non ha un tasto di funzione assegnato per l'immissione di operatore.	Aprire la finestra dell'oggetto ed assegnare un tasto di funzione disponibile.
Oggetto ha assegnazione tasto di funzione, cella tattile o visualizzazione non validi	Non è stato assegnato un tasto di funzione o una cella tattile all'oggetto per l'immissione di operatore.	Aprire la finestra dell'oggetto e selezionare il tasto di funzione o la cella tattile per l'immissione di operatore.
Oggetto non entro limiti di cella tattile	Un oggetto tattile non si allinea con celle tattili. Questo può avvenire se l'utente assegna immissione di cella tattile dopo che è stato dimensionato l'oggetto.	Ridimensionare l'oggetto o spostarlo fino a disporlo sulla griglia.
L'oggetto richiede tasto di funzione o assegnazione tattile.	Non è stato assegnato all'oggetto un tasto di funzione o una cella tattile per l'immissione di operatore.	Aprire la finestra dell'oggetto ed assegnare un tasto di funzione e/o cella tattile.
Oggetto troppo piccolo per visualizzare testo.	L'altezza dell'oggetto è troppo piccola per visualizzare la prima riga del testo.	Aumentare l'altezza dell'oggetto.
Oggetti di controllo sovrapposti	Due oggetti sono sovrapposti sullo schermo.	Accedere allo schermo e riposizionare o ridimensionare gli oggetti per evitare che si sovrappongano.
PLC o Scanner non configurato in Impostazione Terminale – Impostazione Com.	Il PLC/Scanner con cui comunicherà il terminale non è configurato in Impostazione Terminale (finestra di dialogo Impostazione Comunicazioni).	Dalla scheda Impostazione in Impostazione Terminale, premere il pulsante Impostazione Comunicazioni per configurare il nome e il tipo di PLC/Scanner.
PLC o Scanner non trovato nel Database del Progetto	Il PLC/Scanner con cui comunicherà il terminale non è definito in Impostazione Terminale (finestra di dialogo Impostazione Comunicazioni).	Dalla scheda Impostazione in Impostazione Terminale, premere il pulsante Impostazione Comunicazioni per definire il nome e il tipo di PLC/Scanner.
Oggetti per Sola Stampa non supportano la stampa di caratteri a doppio byte.	È stato selezionato font a doppio byte per oggetti a sola stampa.	Selezionare font di dimensione a singolo byte.
Il database del progetto non è stato definito per l'applicazione	L'applicazione non è collegata al database del tag.	Aprire la finestra Gestione Progetti (menu Applicazione) e creare un progetto o collegare un progetto esistente alla applicazione.
Tag Lettura non definito	Un tag di lettura non è stato definito per l'oggetto.	Aprire la finestra dell'oggetto ed assegnare un tag di lettura.
Il numero di rack del terminale non è supportato dal Controllore Logico	Il numero di rack assegnato al terminale PanelView Remote I/O supera il numero di rack supportato dal controllore o è impostato su 0 e ciò non è supportato dal controllore.	Dalla scheda Impostazione in finestra Impostazione Terminale, premere il pulsante Impostazione Com. e riconfigurare il numero di rack.
Mancano i requisiti di tag o non sono completi.	Non è stato specificato il tipo, il nome nodo o l'indirizzo per il Tag.	Completare le informazioni di tag in Tag Editor.
La gamma del tag Ack Remoto deve essere superiore di o uguale alla gamma del trigger.	È stato specificato che una dimensione di vettore a bit per il tag Riconoscimento Remoto è inferiore al vettore a bit del Trigger.	Accertarsi che la dimensione del vettore a bit per il tag Ack (Ric) Remoto sia maggiore di o uguale a quello per il trigger.

Validazione messaggi	Significato	Quale procedimento seguire
Dati di dispositivo salvati mancanti o corrotti e non possono essere usati per aggiornare il database del dispositivo.	I dati di dispositivo non hanno superato il controllo CRC e non saranno usati per aggiornare il database del progetto.	Usare Impostazione Comunicazioni per ricreare i dispositivi.
Dati di tag salvati mancanti o corrotti e non possono essere usati per aggiornare il database del tag.	I dati del tag non superano il controllo CRC e non si useranno per aggiornare il database del tag.	Usare il Tag Editor per ricreare i tag.
Valore (fattore scala) del (valore) ha troppe cifre significative.	È stato immesso un fattore scala con più di 4 cifre significative.	Immettere un fattore valido di scala.
Tag di controllo e di ricerca sono necessari per il Controllo ad Elenco Pilotato.	Un tag di ricerca o di controllo non è stato definito per un controllo ad elenco pilotato. Entrambi sono necessari.	Aprire la finestra dell’oggetto ed immettere il tag di ricerca e/o di controllo.
Numero di Slot dell’Indirizzo non corrisponde agli altri tag.	Un tag ha un numero di slot differente dagli altri tag nell’applicazione. Essa può accedere ai tag soltanto da uno slot di un SLC.	Verificare che tutti i tag nell’applicazione usino lo stesso numero di slot del controllore SLC.
Schermo di avvio deve essere assegnato ad uno schermo esistente.	Schermo di avvio assegnato ad uno schermo non esistente nell’applicazione. È possibile che lo schermo sia stato eliminato.	Selezionare la scheda Accensione Con dalla finestra Impostazione Terminale e riassegnare lo schermo di avvio.
Numero di stato (numero) fuori gamma	Un oggetto ha un numero di stato non valido.	Selezionare l’oggetto, aprire la finestra did dialogo Gestione Elenco ed eliminare gli stati non validi.
Tag non ha un indirizzo valido nel rack Discreto o nei Trasferimenti a Blocchi assegnati al terminale.	L’indirizzo del tag non è nel rack I/O o nel trasferimento (i) a blocchi configurati per il terminale.	Immettere l’indirizzo corretto del tag nel Tag Editor o riconfigurare i parametri nella finestra Impostazione Terminale (Impostazione Com.).
L’ingresso del Valore iniziale del Tag (nome) deve essere un numero intero.	Il valore iniziale per il tag specificato era stato immesso con un punto decimale (1.5). Il valore iniziale deve essere un numero intero.	Immettere un numero intero per il valore iniziale.
Tag (nome) non è incluso nel gruppo scan del Trigger Allarme.	Il tag Ack Remoto o il tag incorporato nel messaggio dell’allarme non è nel gruppo scan del trigger dell’allarme.	Verificare che il trigger dell’allarme abbia un indirizzo inferiore a quello del tag remoto o dei tag incorporati.
Tag (nome) deve essere a Bit	È stato selezionato un tag di tipo valore mentre si doveva usare un tag a bit.	Selezionare il tag appropriato.
Tag (nome) deve essere di tipo a Valore	È stato selezionato un tag a bit mentre si doveva usare un tag a valore.	Selezionare il tag appropriato.
Tag (nome) – Nessun Dispositivo nel Database del Progetto corrisponde al NomeNodo (nome)	Il database del progetto non ha un dispositivo che corrisponde al nome del nodo per il tag specificato.	Usare Impostazione Comunicazioni per aggiungere il dispositivo con il nome del nodo specificato al progetto o immettere il nome corretto di nodo per il tag nel Tag Editor.
Tag (nome) non del tipo a Valore o a Bit	È stato selezionato un tag inappropriato.	Selezionare un tag appropriato.
Il tipo dei Dati/Oggetto non corrispondono.	Il tipo dei dati di un oggetto immesso nel tag editor deve essere compatibile al formato dati del valore immesso nella finestra dell’oggetto.	Correggere l’errore aprendo la finestra di dialogo dell’oggetto o accedendo all’informazione del tag dell’oggetto.
Dispositivo riferimenti tag (nome). Questo non è il Controllore Logico selezionato in Impostazione Terminale – Impostazione Com.	Il campo del nome nodo in Tag Editor si riferisce a un controllore che non è valido o che non corrisponde al nome del controllore in Impostazione Terminale (finestra di dialogo Impostazione Comunicazioni).	Cambiare il nome del nodo in modo che corrisponda al nome del controllore nella finestra Impostazione Comunicazioni o selezionare il nome corretto di controllore nella finestra Impostazione Comunicazioni.
Il terminale di destinazione può maneggiare solo (num.) di dispositivi ad elenco su uno schermo.	Lo schermo contiene più oggetti ad elenco di quello che il terminale può gestire.	Rimuovere uno o più oggetti dallo schermo.
Il terminale (nome) non ha nessuna informazione sul Canale del Trasferimento a Blocchi RIO nel Database del Progetto	I trasferimenti a blocchi non sono stati definiti per il terminale Remote I/O.	Dalla scheda Impostazione della finestra di dialogo Impostazione Terminale, premere il pulsante Imp. Com. Premere quindi il pulsante Trasferimento a Blocchi per definire le assegnazioni di trasferimento a blocchi per il terminale.

Validazione messaggi	Significato	Quale procedimento seguire
Terminale (nome) non ha nessuna informazione di Gruppo Modulo del Rack RIO nel Database del Progetto.	Il terminale non è assegnato ad un rack o a gruppi di modulo nel rack.	Dalla scheda Impostazione (finestra Impostazione Terminale) premere il pulsante Impostazione Comunicazione per definire il rack e il gruppo modulo per il terminale.
Terminale (nome) non è configurato in Impostazione Terminale – Impostazione Com.	I parametri di comunicazione non sono stati definiti per il nome di terminale definito nella scheda Impostazione della finestra di dialogo Impostazione Terminale.	Dalla scheda Impostazione (finestra di dialogo Impostazione Terminale), premere il pulsante Impostazione Com. per definire i parametri di comunicazione per il terminale.
Terminale (nome) non è configurato in Impostazione Terminale – Impostazione Comun. – Tipo Sconosciuto	Il terminale non è stato configurato correttamente.	Aprire la finestra Gestione Progetti ed eliminare il dispositivo del terminale dal progetto. Aprire quindi la finestra Impostaz. Terminale e riconfigurare il terminale.
Terminale (nome) non è configurato in Impostazione Terminale–Impostazione Comun.–Nessuna Porta di Runtime	Il terminale non è stato configurato correttamente.	Aprire la finestra Gestione Progetti ed eliminare il dispositivo del terminale dal progetto. Aprire quindi la finestra Impostaz. Terminale e riconfigurare il terminale.
Terminale (nome) non è stato configurato in Impostazione Terminale – Impostazione Comm. – Porta Comm Runtime Non è nel database del Progetto.	Il terminale non è stato configurato correttamente.	Aprire la finestra Gestione Progetti ed eliminare il dispositivo del terminale dal progetto. Aprire quindi la finestra Impostaz. Terminale e riconfigurare il terminale.
Terminale (nome) non è stato configurato in Impostazione Terminale – Impostazione Comm. – Porta Comm Runtime è del tipo sbagliato.	Il terminale non è stato configurato correttamente.	Aprire la finestra Gestione Progetti ed eliminare il dispositivo del terminale dal progetto. Aprire quindi la finestra Impostaz. Terminale e riconfigurare il terminale.
Il numero max di nodo (valore) del terminale (nome) non è valido.	Il numero massimo di nodo non è valido. Il numero massimo di nodo deve essere nella gamma del numero di nodo del terminale che è 31.	Dalla scheda Impostazione della finestra Impostazione Terminale, premere il pulsante Impostazione Com. per cambiare i numero massimo di nodo.
Non è stato assegnato il nome di terminale	Non è stato assegnato un nome al terminale.	Dalla scheda Impostazione della finestra Impostazione Terminale, immettere un nome per il terminale.
Il numero di nodo del terminale (nome) non è valido	Il numero di nodo del terminale deve essere nella gamma da 1 a 31.	Dalla scheda Impostazione della finestra Impostazione Terminale, premere il pulsante Impostazione Com. per cambiare il numero di nodo del terminale.
Terminale selezionato in Impostazione Terminale non corrisponde al tipo di applicazione.	È stato selezionato un numero di catalogo sbagliato per il nome del terminale In Impostazione Terminale.	Dalla finestra Impostazione Terminale, selezionare il tipo di terminale corretto in modo che corrisponda all'applicazione. (DH-485 o Remote I/O).
Lo stato ed il Controllo del Terminale non possono usare lo stesso tag per lo stesso scopo.	Viene usato lo stesso tag per un tag di controllo ed un tag di stato nella finestra Impostazione Terminale. I tag di controllo e di stato devono essere differenti.	Dalla scheda Controllo o Stato nella finestra Impostazione terminale correggere il tag duplicato.
Il colore di primo piano del testo è uguale a quello di sfondo.	I colori di primo piano e di sfondo sono uguali, rendendo quindi invisibile il testo.	Cambiare i colori di primo piano e di sfondo perchè non siano identici.
La stringa di testo contiene carattere (i) da file di font esterno, la dimensione di font selezionata non è valida.	Il font esterno a doppio byte è in uso ed il testo contiene caratteri a doppio byte mentre invece è stato selezionato una dimensione di font interno.	Specificare una dimensione di font esterno.
Tipo di dati della stringa dell'indirizzo non corrisponde al tipo di dati del tag.	L'indirizzo del tag non corrisponde al tipo di dati del tag. Per esempio, l'indirizzo del tag è B3:0/2 ma il tipo del dati del tag è un intero con segno.	Dal tag editor, correggere l'errore tra l'indirizzo del tag ed il tipo di dati del tag.
Lo stato iniziale in questo dispositivo rifiuta l'immissione di operatore.	Lo stato iniziale (accensione) per il controllo ad elenco pilotato non consente l'accesso all'operatore.	Aprire la finestra dell'oggetto ed impostare lo stato iniziale Accesso a "Utente e Controllore Logico oppure "Solo Utente".
I tag remoti devono essere differenti tra loro.	Ciascun tag remoto deve essere univoco per un'impostazione di allarme.	Rendere univoci i tag remoti nell'applicazione.

Validazione messaggi	Significato	Quale procedimento seguire
Il formato Ore non supporta caratteri a doppio byte.	È stato selezionato font a doppio byte per il formato Ore.	Selezionare font con dimensione a singolo byte.
Il Tag Attivazione ed il Tag Ack Remoto hanno tipo di tag differenti.	I tipi di dati per questi tag non sono identici.	Cambiare i tipi di dati di tag in modo che siano uguali.
Il Tag Attivazione non può essere uguale ai tag di riconoscimento o di handshake.	Il tag del trigger è identico a quello di riconoscimento o di handshake per questo trigger.	Specificare un tag univoco per il tag del trigger, riconoscimento e handshake.
Il nome del trigger non è univoco	Due trigger stanno utilizzando lo stesso nome di tag del trigger.	Cambiare i nomi di tag del trigger in modo che non siano uguali.
Tag del Trigger duplicato	Due trigger stanno utilizzando lo stesso nome di tag del trigger.	Cambiare i nomi di tag del trigger in modo che non siano uguali.
Tag del Trigger (attivazione) uguale a Tag Annulla Tutto LC.	Il Tag del Trigger è uguale a quello Annulla Tutto specificato sullo schermo Imp. Allarme.	Cambiare i tag in modo che non siano uguali.
Tag Ack del Trigger uguale a Tag Riconosci Tutto LC	Il Tag Ric. Allarme di Attivazione del trigger è uguale a quello di Ric. Tutto specificato nello schermo Impostazione Allarme.	Cambiare i tag in modo che non siano uguali.
Il Tag Riconoscimento Remoto è uguale al tag Ric. Tutto LC.	Il tag di riconoscimento remoto dell’attivazione allarme è uguale a quello Ric. Tutto del controllore.	Cambiare i tag in modo che non siano uguali.
Impossibile inizializzare Server Conversione Protocollo. Indirizzo non valido per Num. Canale Trasferimento a Blocchi (numero)	L’indirizzo del trasferimento a blocchi non è valido. Si è immesso un indirizzo PLC dove era previsto un indirizzo SLC oppure un indirizzo SLC dove era previsto un indirizzo PLC.	Nella finestra Trasferimento a Blocchi, immettere l’indirizzo corretto per il numero specificato del trasferimento a blocchi.
Impossibile caricare (file) od uno dei suoi componenti	PanelBuilder non può specificare il file.	Verificare che il percorso contenga AB\BIN\. Riavviare il computer e riprovare.
Immagine grafica sconosciuta	Ad un oggetto o uno stato di oggetto è assegnato un grafico interno che non esiste più.	Selezionare un altro grafico interno per l’oggetto o importare un grafico a bit map con lo stesso nome.
Canale Trasferimento a Blocchi non usato verrà rimosso.	Un trasferimento a blocchi definito nella finestra di dialogo Trasferimento a Blocchi non è usato dall’applicazione.	Rimuoverlo dall’applicazione o farne riferimento.
Trigger (attivazione) non usato	Questo trigger di allarme non è usato da nessun allarme e non sarà scaricato sul terminale.	Rimuovere il trigger od utilizzarlo in un allarme.
Usato come indicatore visualizza dati scritti da un (oggetto) dispositivo di controllo che usa lo stesso tag	Avverte che il PanelView sta usando dati dal tag di scrittura dell’oggetto di controllo per visualizzare i dati per l’indicatore.	Nessuno. L’uso degli stessi dati di scrittura per l’indicatore elimina la logica ladder necessaria per spostare dati dal tag di scrittura al tag di lettura.
Valore (Scala, Offset, Max, Min, o Iniziale) di (nome tag) non valido o non in gamma	Un attributo di tag non è stato configurato correttamente.	Aprire Tag Editor dal menu Applicazione e cambiare gli attributi di tag quando necessario.
Lunghezza minima di vettore del (tag) richiesta per i dati di stato dell’oggetto	la lunghezza del vettore di bit del tag è inferiore di quello che è richiesto.	Cambiare i valori per gli stati dell’oggetto o aumentare la dimensione del vettore a bit nel Tag Editor.
Larghezza (valore) fuori gamma	La larghezza dell’oggetto non è valida.	Ridimensionare l’oggetto.
Tag di scrittura non definito.	Un tag di scrittura non è stato definito per l’oggetto.	Aprire la finestra di dialogo dell’oggetto ed assegnare un tag di scrittura.
I tag di scrittura e di ricerca devono essere differenti nel Controllo ad Elenco Pilotato.	Un Controllo ad Elenco Pilotato non funziona se il tag di ricerca e di scrittura sono gli stessi.	Aprire la finestra dell’oggetto e cambiare il tag di scrittura o di ricerca.

Individuazione guasti

Questa appendice contiene suggerimenti per assistere nella individuazione dei guasti se ci sono dei problemi:

- Avviando il PanelBuilder
- Scaricando su un File DOS
- Scaricando con l'uso dei driver INTERCHANGE

Molti computer contengono opzioni di gestione alimentazione ed utilità che hanno effetto sulle porte COM del computer:

- POWER.EXE in AUTOEXEC.BAT o CONFIG.SYS
- opzione di impostazione CMOS
- utilità Windows
- icona alimentazione nel Pannello di controllo di Windows 95 (impostare su Nessuna)

Per avere ulteriori informazioni sull'individuazione dei guasti del terminale PanelView, vedere il manuale Terminali Operatore.

Funzionamento di Windows 95

Problema	Causa	Procedimenti raccomandati
Quando si riavvia il computer dopo l'installazione del software INTERCHANGE/Panelbuilder, si riceve un messaggio di errore protezione Windows ed il computer si blocca.	La directory C:\WINDOWS\SYSTEM contiene i file VDF1.386 e V485.386.	Riavviare il computer in Safe Mode ed eliminare i file VDF1.386 e V485.386. Per entrare in Safe Mode, premere il tasto F5 quando appare il messaggio di avvio "Avvio Windows 95"

Avvio PanelBuilder

Problema	Causa	Procedimenti raccomandati
Impossibile caricare CMSERV.DLL od uno dei suoi componenti.	Il PanelBuilder non ha potuto caricare CMSERV.DLL o uno dei suoi componenti perchè SHARE.EXE non è in funzione.	Aggiungere SHARE.EXE al file AUTOEXEC.BAT o eseguire SHARE manualmente. Vedere il file LEGGIMI.TXT in C:\AB per avere ulteriori dettagli.
	PanelBuilder trova il file PXENGWIN.DLL sbagliato nella ricerca della variabile del DOS PATH (percorso) prima di trovare quello corretto in C:\AB\BIN.	Immettere C:\AB\BIN come prima voce nella dichiarazione PATH (percorso).
	File relativi lasciati nella directory C:\AB\PROJECTS.	Fare quel che segue: 1. Uscire dal software di PanelBuilder. 2. Eliminare questi file dalla directory C:\AB\PROJECTS PARADOX.LCK PDOXUSRS.LCK Questi file vengono creati all'avvio del PanelBuilder e dovrebbero essere eliminati quando si esce dal software.
	La sezione [Paradox Engine] nel file C:\WINDOWS\WIN.INI non è corretta.	Controllare che C:\WINDOWS\WIN.INI contenga queste righe: [Paradox Engine] UserName=ISPCore NetNamePath=C:\AB\PROJECTS NetName=2 ShareLocal=YES PX35Locking=NO MaxTables=64 RecBufs=128 MaxLocks=32 MaxFiles=64 SwapSize=256
Le Utilità AB hanno fallito nell'inizializzazione	Il PanelBuilder non ha potuto inizializzare le Utilità AB durante l'avvio perchè SHARE.EXE non è in funzione.	Aggiungere SHARE.EXE al file AUTOEXEC.BAT o eseguire SHARE manualmente. Vedere il file LEGGIMI README.TXT in C:\AB per avere ulteriori dettagli.

Errori generali di scaricamento

Problema	Causa	Procedimenti raccomandati
La lunghezza del file applicativo non corrisponde al record dell'intestazione.	Nella verifica del CRC del file .PVA, la lunghezza del file non ha corrisposto a quella memorizzata nel file. Di solito, questo avviene quando si scarica un file che era stato troncato da un'acquisizione interrotta.	Specificare un file .PVA valido.
Il CRC del file applicativo non è corretto.	Il CRC del file .PVA non corrisponde al CRC memorizzato nel file.	Specificare un file .PVA valido.
In Windows NT/4.0, l'errore seguente appare durante uno scaricamento: "Terminazione anormale".	È necessario aggiornare il sistema operativo a Service Pack 2 (o successivo).	Installare Service Pack 2 (o successivo) nel computer.

Scaricamento su File DOS

Problema	Causa	Procedimenti raccomandati
Quando si scarica un'applicazione su un file DOS in PanelBuilder, si riceve questo messaggio: "Impossibile caricare WPFTDLL.DLL od uno dei suoi componenti."	INTERCHANGE non è installato nel computer. Anche se è necessario installare INTERCHANGE, non è necessario caricare i driver di comunicazione INTERCHANGE.	Uscire da Windows e installare PanelBuilder di nuovo per installare INTERCHANGE nel computer.
	File mancanti o non trovati.	1. Verificare che la dichirazione del percorso in AUTOEXEC.BAT includa C:\RSI\IC\BIN o C:\ABIC\BIN. 2. Verificare che la variabile ambiente in AUTOEXEC.BAT sia impostata su ABIC_CONFIG=C:\RSI\IC\BIN o C:\ABIC\BIN 3. Verificare che WPFTDLL.DLL sia in C:\AB\PBWIN. 4. Verificare che DTLKTW.DLL sia in C:\RSI\IC\BIN o C:\ABIC\BIN.

Scaricamento con le Utilità di Trasferimento File PanelView

Problema	Causa	Procedimenti raccomandati
Impossibile scaricare o acquisire un'applicazione utilizzando le utilità PFT.	INTERCHANGE sta funzionando ed utilizzando la stessa porta COM che era stata specificata nel file Impostazione di configurazione PFT (DEFAULT.STP).	1. Digitare ABICSTOP al sollecito di DOS. Per esempio: C:\>ABICSTOP 2. Commentare le seguenti righe nel file: C:\WINDOWS\SYSTEM.INI [386Enh] ;Dispositivo=VDF1.386 ;COM1IRQ=4 oppure ;COM2IRQ=3 ;COM1VDF1 oppure ;COM2VDF1 oppure [386Enh] ;Device=V485.386 ;COM1IRQ=4 oppure ;COM2IRQ=3 ;COM1VDF1 oppure ;COM2VDF1

Scaricamento utilizzando le utilità WINPFT

Problema	Causa	Procedimenti raccomandati
Impossibile eseguire operazione di verifica, Revisione/Serie del Terminale incorretta	Le Utilità per Trasferimento File (WINPFT) non possono verificare l'applicazione caricata in un terminale DH-485 o RS-232 perchè la versione del firmware precede quella del V1.06.	Aggiornare il firmware del terminale.
Impossibile eseguire l'operazione di verifica, L'operazione di scaricamento continua...	Il PanelBuilder non ha potuto verificare l'applicazione caricata in un terminale DH-485 o RS-232 prima dello scaricamento. (La casella "Scaricare solo se diversa dall'attuale applicazione" è selezionata). Il firmware del terminale precede la versione V1.06. Lo scaricamento è riuscito.	Aggiornare il firmware del terminale.
Nello scaricamento su terminale apparirà il seguente messaggio: "Errore! Timeout (fuori tempo) del Trasferimento! Comunicazioni perdute con il terminale!"	Interferenza da altri programmi in un sistema operativo multitask.	Arrestare altri programmi funzionanti sul computert, specialmente se in Windows 95.

Scaricamento con INTERCHANGE

Problema	Causa	Procedimenti raccomandati
Quando si sceglie il comando Scarica dal menu Applicazione, si riceve questo messaggio: “Impossibile caricare WPFTDLL.DLL od uno dei suoi componenti.“	Non è stato installato INTERCHANGE nel computer. Anche se è necessario installare INTERCHANGE, non è necessario caricare i driver di comunicazione INTERCHANGE.	Uscire da Windows ed installare di nuovo il PanelBuilder per installare INTERCHANGE nel computer.
	File mancanti o non trovati.	1. Verificare che le istruzioni di percorso in AUTOEXEC.BAT includano C:\RSI\IC\BIN oppure C:\ABIC\BIN. 2. Verificare che la variabile ambiente in AUTOEXEC.BAT sia impostata su ABIC_CONFIG=C:\RSI\IC\BIN oppure C:\ABIC\BIN 3. Verificare che WPFTDLL.DLL sia in C:\AB\PBWIN. 4. Verificare che DTLKTW.DLL sia in C:\RSI\IC\BIN oppure C:\ABIC\BIN.
Quando si sceglie il comando Scarica dal menu Applicazione, il Terminale Operatore non appare come un’opzione di Destinazione nella finestra di dialogo Scarica Applicazione.	Il file C:\WINDOWS\SYSTEM.INI contiene un conflitto di driver	Controllare il file C:\WINDOWS\SYSTEM.INI. Quel che segue è un esempio corretto del file. [Boot] comm.drv=comm.drv ;not COM.DRV or DH485.DRV or ICOMCOMM.DRV mouse.drv=mouse.drv [386Enh] DEVICE=V485.386 or DEVICE=VDF1.386 COM1V485 or COM2V485 or COM1VDF1 or COM2VDF1 ;DEVICE=C:\ICOM\WINLINX\VDDELINX.386 ;eliminato DEVICE=*VCD ;non deve essere eliminato
	ABICRUN.BAT non era in funzione prima dell’inizio di WINDOWS.	Verificare che il file AUTOEXEC.BAT contenga: CALL ABICRUN.BAT e non REM CALL ABICRUN.BAT Uscire da Windows ed eseguire ABICRUN.BAT.
Quando si scarica su un Terminale Operatore si riceve il seguente errore: “Il nodo del dispositivo di destinazione non è attivo”	Nelle utilità di Config. del Dispositivo INTERCHANGE, l’indirizzo di stazione del PIC su driver COM è stato impostato con lo stesso indirizzo del terminale PanelView.	Utilizzando le Utiità di Configurazione del Dispositivo INTERCHANGE, impostare L’indirizzo di Stazione su 0 per il PIC sul driver della porta COM.
	Nelle utilità di Config. del Dispositivo INTERCHANGE, l’interrupt (IRQ) incorretto è stato impostato per Porta COM.	Impostare l’Interrupt corretto per la porta COM. Porta 1 COM richiede un Interrupt (IRQ) di 4. Porta 2 COM richiede un Interrupt (IRQ) di 3.
	Il modulo cat. N. 1747-PIC non sta ricevendo corrente.	Il modulo 1747-PIC richiede 24V CC fornita dal processore SLC o dall’alimentatore Catalogo N. 1747-NP1. Il PanelView non fornisce alimentazione al modulo PIC.
	Cablaggio incorretto.	Controllare il cavo.

Problema	Causa	Procedimenti raccomandati
Quando si scarica su un Terminale Operatore si riceve il seguente messaggio di errore: “Trasferimento Interrotto – impossibile inviare comandi al terminale”	Nell’utilità di Config. Dispositivo INTERCHANGE, l” Interrupt (IRQ) sbagliato è impostato per Porta COM.	Impostare il corretto Interrupt per porta COM. Porta 1 COM usa normalmente Interrupt (IRQ) di 4. Porta 2 COM usa normalmente Interrupt (IRQ) di 3.
	Non è stato impostato correttamente il baud rate o un altro parametro di driver nelle Utilità di Config. Dispositivo INTERCHANGE.	Impostare il corretto baud rate o altro parametro di driver. Per controllare i parametri di comunicazione del terminale PanelView, selezionare Impostazione Comunicazione da menu Modo Configurazione del terminale.
	Cablaggio non corretto.	Controllare il cavo.
Quando si scarica su un Terminale Operatore si riceve il seguente errore: “Comando Fallito – PCCCSTS02, stazione Remota non ha riconosciuto comando.”	I parametri per il DF1 su driver di Porta COM non sono stati impostati correttamente nelle Utilità di Config. del dispositivo INTERCHANGE.	I parametri per il DF1 sui driver di Porta COM devono essere impostati su: Rilevamento Errore=CRC Parità=Nessuna Baud Rate=19200
Fallimento comando INTERCHANGE PCCCEXT17—Fuori tempo, il modulo 1771 del backplane non ha risposto	Durante un trasferimento Remote I/O, il PanelBuilder non ha avuto risposta al comando. Le cause probabili sono: dispositivi nodo non connessi, molta attività di rete; baud rate basso.	Verificare che il terminale PanelView abbia una connessione di rete Remote I/O valida e che l’applicazione corrisponda alla logica a ladder del trasferimento a blocchi del controllore. Riprovare l’operazione.
RNA: Errore $C00A mettendo il dispositivo N.n online	INTERCHANGE non ha potuto avviare il driver associato con porta N.n del computer.	Utilizzare le utilità di Configurazione del Dispositivo INTERCHANGE per controllare la configurazione del driver. È possibile che il driver sia stato impostato per un baud rate differente da quello della rete fisica.
Il driver INTERCHANGE installato attualmente non può scaricare sul terminale selezionato.	Il tipo di trasferimento rete provato richiede un driver differente di quello che è caricato attualmente nel computer.	Configurare il driver appropriato utilizzando le Utilità di Configurazione del Dispositivo INTERCHANGE e riavviando il computer.
Quando si scarica un’applicazione su una rete utilizzando un ponte KA5 (DH+<>DH485), lo scaricamento non esce correttamente.	Lo scaricamento completa ma non riesce ad uscire correttamente.	Quando lo scaricamento è completo, selezionare il pulsante ANNULLA sulla finestra di dialogo Scarica.
Il nodo del dispositivo Gateway non è attivo.	Non è stato trovato un dispositivo Gateway all’indirizzo di nodo specificato sulla rete locale.	Verificare che un dispositivo Gateway sia all’indirizzo specificato o cambiare l’indirizzo di nodo nella finestra di dialogo Impostazione Trasferimento File in modo che corrisponda all’indirizzo di rete del terminale.
Il dispositivo locale di Gateway non supporta le operazioni di bridging o il dispositivo di rete remota non è un terminale operatore.	Il dispositivo locale gateway non può passare comandi ad un’altra rete fisica oppure il dispositivo su rete remota non è un Terminale Operatore.	Nella finestra di dialogo Impostazione Trasferimento File, (pagina , verificare di avere immesso l’Indirizzo Nodo Gateway, L’Indirizzo Nodo Terminale e i numeri ID di Collegamento corretti.
Il dispositivo di rete locale non è un terminale operatore.	Il dispositivo specificato sulla rete locale non è un terminale operatore.	Controllare l’indirizzo nodo del terminale PanelView nella finestra di dialogo Impostazione Trasferimento File.

Scaricamento con RSLinx

Problema	Causa	Procedimenti raccomandati
In Windows 95, questo errore avviene durante uno scaricamento: “Impossibile avviare AB-KT–1 perchè sono stati trovati dei nodi duplicati sulla rete.	Al computer con driver RSLinx, è stato assegnato lo stesso indirizzo di nodo di un altro computer con RSLinx sulla rete.	Eseguire RSLinx e cambiare l’indirizzo di nodo di uno dei computer.

Messaggi informativi su Errori INTERCHANGE

Questa sezione elenca e definisce la possibilità di errori e messaggi che possono avvenire quando si avvia o si arresta il software di INTERCHANGE. Questi errori vengono stampati sull'uscita normale quando si esegue CFG_KT.EXE, CFG_485.EXE, CFG_DF1.EXE, oppure RNA.EXE.

Messaggi informativi ed errori da CFG_KT.EXE, CFG-485.EXE e CFG_DF1.EXE

I eseguenti errori e messaggi originano da CFG_KT.EXE, CFG_485.EXE e CFG_DF1.EXE. "XXX" rappresenta le stringhe "KT", "485", e "DF1". Se un messaggio informazione/errore è applicabile solo ad uno dei CFG_KT.EXE, CFG_485.EXE o CFG_DF1.EXE, il programma applicabile appare come prima stringa di messaggio dell'informazione/errore.

Questi messaggi avvengono solitamente durante l'avvio. Indicano dove è installato il Software INTERCHANGE.

CFG_XXX (0000) TSR configurato, nessun errore rilevato

CFG_XXX (001A) Lettura configurazione dispositivo da C:\RSI\IC\BIN\CFG_KT.INI

CFG_XXX (001B) Lettura file di protocollo e diagnostici da C:\RSI\IC\BIN

Questo messaggio avviene normalmente durante lo spegnimento.

CFG_XXX (0001) TSR abbandonato, non risiede più nella memoria.

Questo messaggio indica che è stato caricato una versione non valida di DOS. Consultare il Manuale per Utente di INTERCHANGE per avere informazioni sulle versioni compatibili di DOS.

CFG_XXX (0002) TSR non pronto, versione non valida di DOS

I file binari scaricati sulla scheda di comunicazione non sono compatibili con il Software INTERCHANGE installato sul sistema. Installare di nuovo il Software INTERCHANGE.

CFG_XXX (0003) TSR non configurato, versione non valida del file di protocollo KT.

Impossibile trovare il file indicato. Controllare che il percorso e/o file siano esistenti.

CFG_XXX (0004) TSR non configurato, errore in apertura file <filename>

È stato trovato il file indicato ma non può essere letto. Controllare il permesso nel file.

CFG_XXX (0005) TSR non configurato, errore lettura file <filename>

Il comando o parametro indicato in CFG_KT.INI non è valido. Correggere il file CFG_KT.INI e riavviare il Software INTERCHANGE.

CFG_XXX (0007) TSR non configurato, linea non valida; <comando>

CFG_XXX (0008) TSR non configurato, parametro non valido; <parametro>

CFG_XXX (0009) TSR non configurato, parametro ‘memoria’ non valido <parametro>

CFG_XXX (000a) TSR non configurato, parametro ‘interrupt’ non valido <parametro>

Non era disponibile sufficiente memoria per configurare il DTL_KT TSR. Ottenere ulteriore memoria libera sul computer e riavviare il Software INTERCHANGE.

CFG_KT (000b) TSR non configurato, impossibile allocare memoria

Si è rilevato un errore durante la configurazione del DTL_XXX TSR. È probabile che il DTL_XXX TSR sia già in funzione. Spegnere e riavviare il Software INTERCHANGE per correggere il problema.

CFG_XXX (000c) TSR non configurato, parametro ‘TSR’ già in uso

CFG_XXX (000d) TSR non configurato, impossibile inizializzare qualsiasi KT(i)

Questo è causato normalmente da uno dei seguenti:

1. nessuna scheda di comunicazione specificata in CFG_KT.INI.
2. l’impostazione del software o dell’hardware dell’indirizzo di memoria per la scheda di comunicazione non corrisponde a quella immessa nel file CFG_KT.INI.
3. la variabile ambiente ABIC_CONFIG punta su locazione che contiene un file CFG_KT.INI non valido o non esistente.

L’eseguibile CFG_XXX.EXE è stato eseguito in precedenza per configurare il DTL_XXX TSR. Non è necessario eseguire di nuovo il CFG_XXX.EXE, tuttavia ciò non causa problemi.

CFG_XXX (000e) TSR già configurato, non è stata eseguita nessuna azione

L’installazione può non essere riuscita. Installare di nuovo il Software Interchange INTERCHANGE. Se l’errore continua, contattare il proprio rappresentante per il Supporto Tecnico Globale di Rockwell Software Inc.

CFG_XXX (000f) versione TSR è incompatibile con questo eseguibile

CFG_XXX (0010) TSR non trovato, deve prima essere residente per essere configurato

Questo è causato da uno dei seguenti:

1. Non si è potuto disinstallare il DTL_XXX TSR. Inviare di nuovo il comando di disinstallazione (CFG_XXX -u).
2. È stato fatto il tentativo di disinstallare il driver DTL_XXX (CFG_XXX -u) quando questo non era stato installato.

Non si è potuto disinstallare il DTL_XXX TSR. Inviare di nuovo il comando di disinstallazione del (CFG_XXX -u).

CFG_XXX (0011) TSR ancora in funzione, impossibile disinstallare

La scheda di comunicazione 1784-KT2 deve avere la propria memoria ed il proprio software di interrupt configurato prima che il Software INTERCHANGE funzioni. Accertarsi di aver configurato la scheda 1784-KT2 per un indirizzo di memoria e che questo indirizzo di memoria corrisponda a quello immesso nel file CFG_KT.INI.

CFG_XXX (0012) KT non trovato sulla 'memoria' specificata (solo KT2)

Questi errori avvengono durante le diagnostiche della scheda di comunicazione. L'esecuzione di queste diagnostiche è controllata dalle istruzioni SELFTEST=OFF in CFG_KT.INI. Se questa riga è rimossa, le diagnostiche funzionano per default. Se questa riga non viene rimossa e dice SELFTEST=ON, si fanno funzionare le diagnostiche. Per arrestare il funzionamento delle diagnostiche, accertarsi che questa riga non sia rimossa e che dica SELFTEST=OFF. La causa più comune di questi errori è che l'impostazione software o hardware dell'indirizzo di memoria per la scheda di comunicazione non corrisponde a quella immessa nel CFG_KT.INI per il tipo di scheda in uso.

CFG_KT (0013) KT errore RAM 0 diagnostica di memoria

CFG_KT (0014) KT errore RAM 1 diagnostica di memoria

CFG_KT (0015) KT errore di diagnostica del contatore

CFG_KT (0016) KT errore di diagnostica del temporizzatore

CFG_KT (0017) KT errore diagnostico seriale

CFG_KT (0018) KT errore scaricamento protocollo

CFG_KT (0019) KT errore memoria dualport

Se questi errori continuano, contattare il proprio rappresentante per il Supporto Tecnico Globale di Rockwell Software Inc.

CFG_KT (001d) Errore non definito

CFG_KT (001e) Errore non definito

CFG_KT (001f) Errore non definito

Errori e messaggi informativi specifici al CFG_485.EXE

Questo errore indica che il driver Virtuale per DH485 non è in funzione.

CFG_485 (0020) DH485 Errore Fatale; Driver V485 non installato.

Questi errori indicano problemi nell'impostazione della porta COM.

CFG_485 (0021) DH485 porta di Comunicazione Seriale non trovata.

CFG_485 (0022) DH485 errore di connessione del Link Layer

CFG_485 (0023) DH485 errore di Inizializzazione del Link Layer

CFG_485 (0024) DH485 errore di configurazione del Link Layer

Questo errore indica un conflitto su quale porta COM usare.

CFG_485 (0025) DH485 CFG_KT.INI e SYSTEM.INI le porte di comunicazione sono diverse.

Questo errore indica che il driver non è uscito bene.

CFG_485 (0026) DH485 Errore fatale durante Pulizia del Link Layer.

Errori e messaggi informativi specifici al CFG_DF1.EXE

Questo errore indica che il driver virtuale per il DF1 non è in funzione.

CFG_DF1 (0020) errore Fatale DF1; Driver VDF1 non installato.

Questi errori indicano problemi nell'impostazione della porta COM.

CFG_DF1 (0021) porta Comunicazione Seriale DF1 non trovata.

CFG_DF1 (0022) DF1 errore di connessione del Link Layer.

CFG_DF1 (0023) DF1 errore di inizializzazione del Link Layer.

CFG_DF1 (0024) DF1 errore di configurazione del Link Layer.

Questo errore indica un conflitto su quale porta COM usare.

CFG_DF1 (0025) DF1 CFG_KT.INI e SYSTEM.INI le porte di comunicazione sono diverse.

Questo errore indica che il driver non è uscito bene.

CFG_DF1 (0026) DF1 errore fatale durante Pulizia del Link Layer

Errori e messaggi informativi da RNA.EXE

Questo messaggio avviene normalmente durante lo spegnimento.

RNA rimosso dalla memoria.

Questo parametro per l'argomento -b (indicante il numero dei buffer dei messaggi sollecitati da usare) dato sulla riga di comando per RNA.EXE era fuori della gamma concessa di messaggi da 1 a 40. Si utilizzerà un valore predefinito di 20 buffer sollecitati.

RNA: -b deve essere 1-40, si usa valore predefinito di 20

Il formato delle opzioni date sulla riga di comando per RNA.EXE non era valido. Correggere le opzioni e ricominciare RNA.EXE.

RNA: opzione illegale — <opzione>

RNA: opzione non valida

RNA: opzione non valida (opzione); deve iniziare con '–'

RNA: opzione richiede un argomento — <opzione>

Il numero di buffer pacchetto, <num> richiesto sulla riga di comando, non può essere creato. Se i buffer sono stati caricati nella memoria alta di DOS (default), vuol dire che la memoria alta di DOS può essere piena. Specificare -e0 sulla riga di comando RNA.EXE per forzare i buffer ad usare memoria bassa di DOS.

RNA: ERRORE – impossibile creare <num> buffer pacchetto

Il numero di buffer non sollecitati, <num>, richiesto sulla riga di comando non può essere creato. Se i buffer sono stati caricati nella memoria alta di DOS (nessuna aggiunta di opzione riga di comando) questa può essere piena. Specificare -e0 sulla riga di comando RNA.EXE per forzare i buffer ad usare memoria bassa di DOS.

ERRORE RNA: – Impossibile creare <num> voci di dati non sollecitati.

Il RNATSR era stato caricato da DOS. Non può essere disinstallato se Windows è in funzione. Uscire da DOS per disinstallare RNATSR.

RNA: RNATSR caricato prima di Windows, impossibile disinstallare da Windows

Sono stati installati altri TSR dopo RNATSR. Devono essere rimossi dalla memoria prima di disinstallare RNATSR.

RNA: Impossibile disinstallare RNATSR; non alla fine della catena INT 2F

L' RNATSR deve essere installato prima di eseguire RNA.EXE.

RNA: RNATSR non è installato.

Si deve eseguire e installare il driver della scheda (DTL_KT.EXE e CFG_KT.EXE) prima di eseguire l'RNATSR e l'RNA.

RNA: ERRORE — nessun driver di scheda installato

RNA.EXE è già stato eseguito.

RNA: ERRORE — RNATSR <versione> già in funzione

È possibile che l'installazione non sia riuscita. Installare di nuovo e riavviare il Software INTERCHANGE. Se questo errore continua a riapparire, contattare il Rappresentante del Supporto Tecnico Globale di Rockwell Software Inc.

RNA: ERRORE — versione incorretta del driver KT

Se avviene uno di questi errori, contattare il Rappresentante del Supporto Tecnico Globale di Rockwell Software Inc.

RNA: Errore interno. KTTSR_ATTACH ritorna al <num1> invece che al <num2>

RNA: Errore interno – nessun driver ha porta <num>

Questi errori possono avvenire se ci sono state delle difficoltà nella creazione dei buffer pacchetto o se c'è una tabella non sollecitata in avvio. In tal caso, un errore era stato visualizzato anche in avvio.

RNA: Errore %X nel liberare buffer pacchetto

RNA: Errore %X nel liberare tabella non sollecitata

RNA: AVVERTENZA – nessuna porta disponibile su driver #x

Tag Interni per Sola Lettura

Questa appendice elenca i tag interni di PanelBuilder. Questi tag possono essere utilizzati per gli oggetti che leggono gli indirizzi di tag quali un indicatore.

Tag generali

Nome del Tag	Tipo di Dati	Gamma dei Valori	Descrizione
@Read_AppByteFree	Intero senza segno	Da 0 a 114623 (PV550) Da 0 a 245695 (PV600) Da 0 a 245695 (PV900M) Serie D o precedente Da 0 a 1032128 (PV900M) Serie E o succ. Da 0 a 1032128 (PV900C) Da 0 a 1032128 (PV1000G/PV1000C) Da 0 a 1032128 (PV1400)	Byte
@Read_AppByteUsed	Intero senza segno	Da 0 a 1032128	Byte
@Read_Backlight	Intero senza segno	0 o 1	0 = Off , 1 = On
@Read_ClockDate	Intero senza segno	Da 1 a 31	
@Read_ClockHours	Intero senza segno	Da 0 a 23	
@Read_ClockMinutes	Intero senza segno	Da 0 a 59	
@Read_ClockMonth	Intero senza segno	Da 1 a 12	
@Read_ClockSeconds	Intero senza segno	Da 0 a 59	
@Read_ClockYear	Intero senza segno	Da 0 a 99	Da 0 a 89 (da 2000 a 2089) Da 90 a 99 (da 1990 a 1999)
@Read_CommStatus	Intero senza segno	1 o 2	1 = Com. è connessa 2 = Com. non è connessa
@Read_CurrentLang	Intero senza segno	Da 0 a 4	0 = Francese, 1 = Tedesco, 2 = Italiano 3 = Spagnolo, 4 = Inglese (Predefinito)
@Read_FaultStatus	Intero senza segno	0, 1 o 2	0 = Normale, 1 = Impossibile funzionare 2 = Funziona ma non può eseguire l'applicazione
@Read_KeyRepeatDelay	Intero senza segno	Da 0 a 7	0 = 200ms, 1 = 400ms (Default), 2 = 600ms, 3 = 800ms, 4 = 1000ms, 5 = 1500ms, 6 = 2000ms, 7 = 2500ms
@Read_KeyRepeatRate	Intero senza segno	Da 0 a 5	0 = Nessuna ripetizione (default), 1 = Ogni sec. 2 = Ogni 1/2 secondo, 3 = Ogni 1/3 di secondo, 4 = Ogni 1/4 di secondo, 5 = Ogbi 1/5 di secondo
@Read_MemCardStatus	Intero senza segno	Da 0 a 3	0 = Formato valido delle scheda di memoria 1 = Formato non valido della scheda di memoria 2 = Nessuna scheda di memoria installata 3 = Nessuna applicazione su scheda di memoria

Tag PV550

Nome del Tag	Tipo di Dati	Gamma dei Valori	Descrizione
@Read_LCDContrast	Intero senza segno	Da 0 a 15	
@Read_LCDRevVideo	Intero senza segno	0 o 1	0 = Bianco visualizza su sfondo nero 1 = Nero visualizza su sfondo bianco

Tag PV900M/1000G

Nome del Tag	Tipo di Dati	Gamma dei Valori	Descrizione
@Read_DisplayOnTime	Intero senza segno	Da 0 a 65535	Tempo di funzionamento (in minuti) del display del terminale
@Read_LCDIntensity	Intero senza segno	Da 1 a 100	Solo 900M: 1=35%, 9=40%, 24=50%, 39=60%, 54=70%, 70=80%, 85=90%, 100=100%
@Read_LCDRevVideo	Intero senza segno	0 o 1	0 = Bianco visualizza su sfondo nero 1 = Nero visualizza su sfondo bianco
@Read_ScrnCond_Hour	Intero senza segno	Da 0 a 23	Insieme a @Read_ScrnCond_Min per determinare l’ora dell’avvio del condizionatore.
@Read_ScrnCond_Min	Intero senza segno	Da 0 a 59	Insieme a @Read_ScrnCond_Hour per determinare l’ora dell’avvio del condizionatore.
@Read_ScrnCond_Mode	Intero senza segno	Da 0 a 1	0=Disabilitato, 1=Abilitato
@Read_ScrnSave_Intensity	Intero senza segno	Da 0 a 100	Solo 900M: 0=0%, 1=35%, 9=40%, 24=50%, 39=60%, 54=70%, 70=80%, 85=90%, 100=100%
@Read_ScrnSave_Mode	Intero senza segno	Da 0 a 2	0=Off, 1=On, 2=Temporizzato
@Read_ScrnSave_Time	Intero senza segno	Da 1 a 1800	Timeout Salva schermo in secondi.
@Read_TermOnTime	Intero senza segno	Da 0 a 65535	Tempo di funzionamento (in minuti) della CPU del terminale.

Tag PV600C/900C/1000C

Nome del Tag	Tipo di Dati	Gamma dei Valori	Descrizione
@Read_DisplayOnTime	Intero senza segno	Da 0 a 65535	Tempo di funzionamento (in minuti) del display del terminale.
@Read_LCDIntensity	Intero senza segno	Da 10 a 100	Percentuale dell’intensità del display (la gamma del 900C varia da 50–100%)
@Read_ScrnCond_Hour	Intero senza segno	Da 0 a 23	Non utilizzato
@Read_ScrnCond_Min	Intero senza segno	Da 0 a 59	Non utilizzato
@Read_ScrnCond_Mode	Intero senza segno	Da 0 a 1	Non utilizzato
@Read_ScrnSave_Intensity	Unsigned Integer	Da 0 a 100	Percentuale dell’intensità del display
@Read_ScrnSave_Mode	Intero senza segno	Da 0 a 2	0=Off, 1=On, 2=Temporizzato
@Read_ScrnSave_Time	Intero senza segno	Da 1 a 1800	Timeout del Salva schermo in secondi.
@Read_TermOnTime	Intero senza segno	Da 0 a 65535	Tempo di funzionamento (in minuti) della CPU del terminale.

Tag PV1400

Nome del Tag	Tipo di Dati	Gamma dei Valori	Descrizione
@Read_DisplayOnTime	Intero senza segno	Da 0 a 65535	Tempo di funzionamento (in minuti) del display del terminale
@Read_LCDIntensity	Intero senza segno	Da 25 a 100	Percentuale di intensità del display
@Read_Degauss_Hour	Intero senza segno	Da 0 a 23	Assieme a @Read_Degauss_Min per determinare l’ora di avvio del condizionatore.
@Read_Degauss_Min	Intero senza segno	Da 0 a 59	Assieme a @Read_Degauss_Hour per determinare l’ora di avvio del condizionatore.
@Read_Degauss_Mode	Intero senza segno	Da 0 a 1	0=Disabilitato, 1=Abilitato
@Read_ScrnSave_Intensity	Intero senza segno	Da 0 a 100	Percentuale di intensità del display
@Read_ScrnSave_Mode	Intero senza segno	Da 0 a 2	0=Off, 1=On, 2=Temporizzato
@Read_ScrnSave_Time	Intero senza segno	Da 1 a 1800	Timeout del Salva schermo in secondi
@Read_TermOnTime	Intero senza segno	Da 0 a 65535	tempo di funzionamento (in minuti) della CPU del terminale.

Tag DH-485

Nome del Tag	Tipo di Dati	Gamma dei Valori	Descrizione
@Read_BaudRate	Intero senza segno	Da 1 a 4	1 = 1200, 2 = 2400, 3 = 9600, 4 = 19200
@Read_MaxNodeAddress	Intero senza segno	Da 1 a 31	
@Read_MemCardStatus	Intero senza segno	Da 0 a 3	0 = Formato valido della scheda di memoria 1 = Formato incorretto della scheda di memoria. 2 = Nessuna scheda di memoria installata 3 = Nessuna applicazione su scheda di memoria
@Read_NodeAddress	Intero senza segno	Da 0 a 31	
@Read_SerCommStatus	Intero senza segno	Da 0 a 5	0 = Collegamento comunicazione ok 1 = Terminale PanelView non è in collegamento. 2 = Nodo letto non trovato 4 = Errore I/O (formato I/O non valido del controllore) 5 = Indirizzo nodo duplicato

Tag Remote I/O

Nome del Tag	Tipo di Dati	Gamma dei Valori	Descrizione
@SRIO_RackNumber	Intero senza segno	Da 0 a 62	
@SRIO_RackSize	Intero senza segno	Da 0 a 3	0 = 1/4 1 = 1/2 2 = 3/4 3 = Completo
@SRIO_DataRate	Intero senza segno	Da 0 a 2	0 = 57.6K 1 = 115.2K 2 = 230.4K
@SRIO_Module	Intero senza segno	Da 0 a 3	0 = Gruppo Modulo 0,1 1 = Gruppo Modulo 2,3 2 = Gruppo Modulo 4,5 3 = Gruppo Modulo 6,7
@SRIO_LastRack	Intero senza segno	0 o 1	0 = Falso 1 = Vero
@SRIO_BlockTransferReadEnable	Intero senza segno	0 o 1	0 = Disabilita 1 = Abilita
@SRIO_BlockTransferWriteEnable	Intero senza segno	0 o 1	0 = Disabilita 1 = Abilita
@SRIO_BlockTransferTimeout	Intero senza segno	Da 0 a 65535	0 = Nessun Timeout Da 1 a 65535 (in millisecondi)
@SRIO_PassThruEnabled	Intero senza segno	0 o 1	0 = Disabilita 1 = Abilita
@Read_SerCommStatus	Intero senza segno	Da 1 a 128	1 =Comunicazioni attive 2 =Timeout nel trasferimento a blocchi di scrittura dal PLC 4 =Timeout nel trasferimento a blocchi di lettura 8 =Timeout in entrambi trasferimento a blocchi di scrittura e trasferimento a blocchi di lettura 16 =PLC fuori linea 17 =Pass-Through in funzione 32 =Comunicazione con PLC fallita 64 =Impostazione non buona del rack 128= Avvio Hardware PanelView RIO fallito test falliti

I Tag ControlNet

Si possono visualizzare il tempo aggiornamento rete (Network Update Time, NUT), il nodo UMAX, il Nodo SMAX ed altri dati sullo schermo assegnando uno dei seguenti tag per sola lettura ad un oggetto di visualizzazione. Utilizzare un display ASCII per i tag con tipo di dati a stringa.

Nome del Tag	Tipo di dati	Descrizione
@Read_DCNUTime	Intero senza segno	Network Update Time (NUT) in millisecondi.
@Read_DCUMAX	Intero senza segno	Indirizzo di nodo Unscheduled Maximum (UMAX) (non schedulato)
@Read_DCSMAX	Intero senza segno	Indirizzo di nodo Scheduled Maximum (SMAX) (schedulato)
@Read_curDCAddress	Intero senza segno	Indirizzo di nodo attuale
@Read_DCASANumber	Stringa	Numero seriale CIP/ASA del PanelView
@Read_DCCommStatus	Intero senza segno	Numero di stato della comunicazione
@Read_DCFirmwareRev	Stringa	Numero di revisione del firmware ControlNet
@Read_DCNewAddress	Intero senza segno	Indirizzo di terminale da utilizzare dopo il ripristino
@Read_DCProtocol	Stringa	Data di costruzione del firmware
@Read_DCRedundancy	Intero senza segno	Numero di stato del LED. Indica lo stato dei cavi A B.
@Read_DCScanDelay	Intero senza segno	Ritado di scansione in millisecondi (pausa tra letture)

I tag DeviceNet

Nome del Tag	Tipo di dati	Gamma dei valori	Descrizione
@Read_DCB01	Intero senza segno	0 o 1	0 = Mantenuto in ripristino, 1 = Ripristino e Continua Com.
@Read_DCCommStatus	Intero senza segno	Da 0 a 13	0 = Nessuna connessione 1 = Connessione fuori tempo. 3 = Impossibile ottenere il tag Explicit–Client 4 = Messaggio ricevuto della lunghezza zero I/O 5 = Sovrapposizione messaggio 11 = Nessuna alimentazione di rete 12 = Fallimento Dup MAC 13 = Avvenimento di un interrupt Bus–Off
@Read_DCInputSize	Intero senza segno	Da 0 a 64	Numero di parole inviate allo scanner dal PanelView con ciascuna scansione I/O.
@Read_DCOutputSize	Intero senza segno	Da 0 a 64	Numero di parole inviate al PanelView dallo scanner con ciascuna scansione I/O.
@Read_DCScanDelay	Intero senza segno	Da 0 a 65535	Ritado di scansione dei tag Explicit-Client
@Read_DCAddress	Intero senza segno	Da 0 a 63	Indirizzo PanelView sul collegamento DeviceNet.
@Read_DCBaudRate	Intero senza segno	Da 0 a 2	0 =125 Kbps, 1 = 255 Kbps, 2 = 500 Kbps

I tag DF1

Nome del tag	Tipo di dati	Gamma dei valori	Descrizione
@Read_DFX_ErrorDetectOption	Intero senza segno	0 o 1	0 = BCC, 1 = CRC
@Read_DFX_HandshakeOption	Intero senza segno	0 o 1	0 = Off, 1 = On
@Read_DFX_Parity	Intero senza segno	Da 0 2	0 = Nessuna, 1 = Pari, 2 = Dispari
@Read_DFX_PortMode	Intero senza segno	0 – 3	0 = N-8-1, 1 = E-8-1, 2 = O-8-1, 3 = N-8-2
@Read_DFX_StopBits	Intero senza segno	0, 2	0 = 1 Bit di arresto, 2 = 2 bit di arresto
@Read_BaudRate	Intero senza segno	Da 2 a 6	2 = 1200, 3 = 2400, 4 = 4800, 5 = 9600, 6 = 19200
@Read_SerCommStatus	Intero senza segno	Da 0 a 2	0 = Connesso, 1 = Offline, 2 = Fallimento dell'hardware
@Read_DFX_NodeAddress	Intero senza segno	Da 0 a 253	Da 0 a 253

Utilizzo dei Caratteri ASCII

Questa appendice contiene il set di Caratteri ASCII ed il set Esteso di Caratteri ASCII. Si può accedere al set di caratteri esteso ASCII:

- direttamente nel PanelBuilder
- utilizzando le Utilità Mappa caratteri di Windows

I campi non scaricati con un'applicazione quale il nome del tag, nome dello schermo, e descrizioni dello schermo utilizzano il set di caratteri Windows e non il set di caratteri esteso di questa appendice.

Per accedere al set esteso di caratteri ASCII in PanelBuilder:

1. Selezionare un oggetto.
2. Entrare in modalità di testo interno.
3. Tener premuto il tasto ALT ed immettere **il decimale di 4 cifre equivalente** al carattere esteso usando la tastiera numerica.

   Gli equivalenti decimali dei caratteri estesi ASCII sono riportati alla pagina successiva. Windows richiede di immettere 4 cifre, per cui si deve aggiungere uno 0 all'inizio di ciascun numero.
4. Quando si rilascia il tasto ALT, il carattere esteso appare nella casella testo.

   Ad esempio, per immettere il carattere equivalente al decimale 235, tener premuto il tasto ALT ed immettere 0235 sulla tastiera numerica.

Carattere esteso equivalente al decimale 0235

Per accedere ai caratteri estesi utilizzando le utilità Mappa Caratteri:

1. Selezionare i caratteri dalla finestra di dialogo Mappa Caratteri di Windows e copiarli negli appunti.

2. Dall'applicazione PanelBuilder, selezionare un oggetto.
3. Entrare in modalità testo interno.
4. Usare il comando Incolla o lo strumento Incolla per incollare i caratteri dagli appunti alla casella testo.

Set di caratteri ASCII

Dec.	Oct.	Hex	Char	Control Code	Dec.	Oct.	Hex	Char	Dec.	Oct.	Hex	Char	Dec.	Oct.	Hex	Char
0	000	00	NUL	CTRL @	32	040	20	SP	64	100	40	@	96	140	60	‘
1	001	01	SOH	CTRL A	33	041	21	!	65	101	41	A	97	141	61	a
2	002	02	STX	CTRL B	34	042	22	"	66	102	42	B	98	142	62	b
3	003	03	ETX	CTRL C	35	043	23	#	67	103	43	C	99	143	63	c
4	004	04	EOT	CTRL D	36	044	24	$	68	104	44	D	100	144	64	d
5	005	05	ENQ	CTRL E	37	045	25	%	69	105	45	E	101	145	65	e
6	006	06	ACK	CTRL F	38	046	26	&	70	106	46	F	102	146	66	f
7	007	07	BEL	CTRL G	39	047	27	'	71	107	47	G	103	147	67	g
8	010	08	BS	CTRL H	40	050	28	(	72	110	48	H	104	150	68	h
9	011	09	HT	CTRL I	41	051	29	)	73	111	49	I	105	151	69	i
10	012	0A	LF	CTRL J	42	052	2A	*	74	112	4A	J	106	152	6A	j
11	013	0B	VT	CTRL K	43	053	2B	+	75	113	4B	K	107	153	6B	k
12	014	0C	FF	CTRL L	44	054	2C	,	76	114	4C	L	108	154	6C	l
13	015	0D	CR	CTRL M	45	055	2D	-	77	115	4D	M	109	155	6D	m
14	016	0E	SO	CTRL N	46	056	2E	.	78	116	4E	N	110	156	6E	n
15	017	0F	SI	CTRL O	47	057	2F	/	79	117	4F	O	111	157	6F	o
16	020	10	DLE	CTRL P	48	060	30	0	80	120	50	P	112	160	70	p
17	021	11	DC1	CTRL Q	49	061	31	1	81	121	51	Q	113	161	71	q
18	022	12	DC2	CTRL R	50	062	32	2	82	122	52	R	114	162	72	r
19	023	13	DC3	CTRL S	51	063	33	3	83	123	53	S	115	163	73	s
20	024	14	DC4	CTRL T	52	064	34	4	84	124	54	T	116	164	74	t
21	025	15	NAK	CTRL U	53	065	35	5	85	125	55	U	117	165	75	u
22	026	16	SYN	CTRL V	54	066	36	6	86	126	56	V	118	166	76	v
23	027	17	ETB	CTRL W	55	067	37	7	87	127	57	W	119	167	77	w
24	030	18	CAN	CTRL X	56	070	38	8	88	130	58	X	120	170	78	x
25	031	19	EM	CTRL Y	57	071	39	9	89	131	59	Y	121	171	79	y
26	032	1A	SUB	CTRL Z	58	072	3A	:	90	132	5A	Z	122	172	7A	z
27	033	1B	ESC	CTRL [	59	073	3B	;	91	133	5B	[	123	173	7B	{
28	034	1C	FS	CTRL \	60	074	3C	<	92	134	5C	\	124	174	7C	|
29	035	1D	GS	CTRL]	61	075	3D	=	93	135	5D	]	125	175	7D	}
30	036	1E	RS	CTRL ^	62	076	3E	>	94	136	5E	^	126	176	7E	~
31	037	1F	US	CTRL _	63	077	3F	?	95	137	5F	_	127	177	7F	⌂

Set esteso di caratteri ASCII

Dec.	Oct.	Hex	Char	Dec.	Oct.	Hex	Char	Dec.	Oct.	Hex	Char	Dec.	Oct.	Hex	Char
128	200	80	Ç	160	240	A0	á	192	300	C0	└	224	340	E0	α
129	201	81	ü	161	241	A1	í	193	301	C1	┴	225	341	E1	β
130	202	82	é	162	242	A2	ó	194	302	C2	┬	226	342	E2	Γ
131	203	83	â	163	243	A3	ú	195	303	C3	├	227	343	E3	π
132	204	84	ä	164	244	A4	ñ	196	304	C4	─	228	344	E4	Σ
133	205	85	à	165	245	A5	Ñ	197	305	C5	┼	229	345	E5	σ
134	206	86	å	166	246	A6	ª	198	306	C6	╞	230	346	E6	µ
135	207	87	ç	167	247	A7	º	199	307	C7	╟	231	347	E7	τ
136	210	88	ê	168	250	A8	¿	200	310	C8	╚	232	350	E8	Φ
137	211	89	ë	169	251	A9	⌐	201	311	C9	╔	233	351	E9	Θ
138	212	8A	è	170	252	AA	¬	202	312	CA	╩	234	352	EA	Ω
139	213	8B	ï	171	253	AB	1/2	203	313	CB	╦	235	353	EB	δ
140	214	8C	î	172	254	AC	1/4	204	314	CC	╠	236	354	EC	∞
141	215	8D	ì	173	255	AD	¡	205	315	CD	═	237	355	ED	∅
142	216	8E	Ä	174	256	AE	<<	206	316	CE	╬	238	356	EE	∈
143	217	8F	Å	175	257	AF	>>	207	317	CF	╧	239	357	EF	∩
144	220	90	É	176	260	B0	░	208	320	D0	╨	240	360	F0	≡
145	221	91	æ	177	261	B1	▒	209	321	D1	╤	241	361	F1	±
146	222	92	Æ	178	262	B2	▓	210	322	D2	╥	242	362	F2	≥
147	223	93	Ô	179	263	B3	│	211	323	D3	╙	243	363	F3	≤
148	224	94	ö	180	264	B4	┤	212	324	D4	╘	244	364	F4	⌠
149	225	95	ò	181	265	B5	╡	213	325	D5	╒	245	365	F5	⌡
150	226	96	û	182	266	B6	╢	214	326	D6	╓	246	366	F6	÷
151	227	97	ù	183	267	B7	╖	215	327	D7	╫	247	367	F7	≈
152	230	98	ÿ	184	270	B8	╕	216	330	D8	╪	248	370	F8	°
153	231	99	Ö	185	271	B9	╣	217	331	D9	┘	249	371	F9	•
154	232	9A	Ü	186	272	BA	║	218	332	DA	┌	250	372	FA	.
155	233	9B	¢	187	273	BB	╗	219	333	DB	█	251	373	FB	√
156	234	9C	£	188	274	BC	╝	220	334	DC	▄	252	374	FC	n
157	235	9D	¥	189	275	BD	╜	221	335	DD	▌	253	375	FD	²
158	236	9E	Pt	190	276	BE	╛	222	336	DE	▐	254	376	FE	■
159	237	9F	ƒ	191	277	BF	┐	223	337	DF	▀	255	377	FF	

Glossario

acquisisci – Procedimento per trasferire un'applicazione da un terminale PanelView o da una scheda di memoria al computer in esecuzione PanelBuilder.

affianca – Un modo di organizzare finestre aperte (finestra file applicativo o schermi applicativi) in modo che le finestre non si sovrappongano ma che siano tutte visibili. Ciascuna finestra occupa una parte di schermo.

applicazione – Nel contesto di PanelBuilder, l'applicazione è un insieme logico di schermi che sostituiscono le funzioni dei pulsanti, selezioni ed indicatori di un pannello di controllo. L'applicazione funziona in un terminale PanelView.

area di lavoro – Finestra per l'ingresso dei dati che si apre quando vengono attivati oggetti ad ingresso numerico.

attivo – Finestra (file applicativo o schermo) o oggetto selezionato attualmente. Può essere attiva solo una finestra alla volta. Se una finestra è attiva, il nome della barra è evidenziato per differenziarla dalle altre finestre. Se un oggetto è attivo, questo avrà maniglie. Le finestre o gli oggetti che non sono selezionati non sono attivi.

attributi – Nel contesto di PanelBuilder, informazioni che descrivono come un oggetto interagisce con il controllore e come appare sul terminale PanelView.

barra di stato – Barra orizzontale in fondo alla finestra la quale informa su quel che sta facendo PanelBuilder in quel determinato momento.

barra formato – Una barra orizzontale che appare sotto la barra strumenti. La barra formato contiene strumenti per la formattazione di oggetti e testo. I comandi sul menu formato eseguono le stesse azioni degli strumenti inclusi nella barra formato.

barra menu – barra orizzontale che contiene i nomi dei menu PanelBuilder. Appare sotto la barra nomi.

barra strumenti – Barra orizzontale che appare sotto la barra nomi. Questa barra contiene strumenti per i comandi usati di frequenza. Si fa clic su uno strumento per eseguire una certa azione. Alcuni degli strumenti completano subito l'azione; altri posizionano in un certo modo per far sì che completino l'azione.

baud – Una velocità in cui avviene una trasmissione. Un baud equivale ad un bit per secondo.

bit – Unità più piccola di informazione nel sistema binario di numerazione. Un bit è rappresentato dalle cifre 0 e 1.

bitmap – Un immagine memorizzata come modello a puntini (o pixel).

byte – Un gruppo di 8 bit consecutivi trattati come singolo valore.

cella tattile – Una delle 384 o 128 aree rettangolari sensibili al tatto trovate sul display di un terminale PanelView. Il Panelview 550/600 ha 128 celle tattili, il 900/1400 ne ha 384.

collegamento DH+™ – Collegamento Data Highway Plus™. Un collegamento Allen-Bradley in banda base a rotazione di gettone per una rete di area locale.

collegamento remote I/O – Un collegamento seriale per riportare dati I/O tra un processore/scanner PLC o SLC e tra adattatori remote I/O. Questo collegamento supporta inoltre il trasferimento di dati utilizzando le istruzioni di trasferimento a blocchi nel programma ladder.

comando – Una voce di menu che si sceglie per eseguire un'azione. Il comando viene scelto dal menu o facendo clic sullo strumento di una delle barre strumenti.

controllore programmabile – Un dispositivo utilizzato per sostituire una logica a relé usata per l'esecuzione di sequenze, la temporizzazione, e per il conteggio. In luogo di dispositivi fisicamenti cablati come per esempio relé, pulsanti, interruttori di fine corsa, il controllore programmabile verifica lo stato degli ingressi e imposta le uscite secondo i programmi memorizzati.

convalida – Procedimento per controllare un'applicazione in caso di errori e di avvertenze. Le applicazioni che vengono validate con successo possono essere scaricate.

copia – mettere una copia dell'oggetto o schermo selezionato negli Appunti, in modo che si possa trasferire ad un'altra località.

DF1 – Un protocollo peer-to-peer che combina le caratteristiche delle sottocategorie delle specifiche ANSI X3.28-1976 D1 (trasparenza dati) ed F1 (trasmissione simultana a due velocità con risposte incorporate).

DH485 – protocollo di rete Allen-Bradley per le comunicazioni RS-485.

fare clic – Premere e rilasciare il pulsante del mouse rapidamente.

fare doppio clic – Premere rapidamente due volte e rilasciare il pulsante del mouse seza spostare il mouse. Facendo doppio clic si attiva un'azione come quando si apre una finestra di dialogo.

file applicativo – File che contiene informazioni sulla configurazione per il terminale PanelView. I file esistono sia come applicazione di PanelBuilder (tipo di file .PBA) sia come applicazione di PanelView (tipo di file .PVA . I File trasferiti ad un terminale sono in formato .PVA. I file nel PanelBuilder sono in formato .PBA.

finestra file applicativo – Finestra che contiene un elenco di tutti gli schermi applicativi in un file applicativo di PanelBuilder.

finestra di dialogo – Una finestra che si apre temporaneamente per la richiesta di informazioni. Le finestre hanno opzioni che si devono scegliere prima che il PanelBuilder possa eseguire un comando.

finestra schermo applicativo – Finestra con l'aspetto di un terminale PanelView su cui vengono posizionati oggetti del pannello di controllo. Un'applicazione contiene un arrangiamento logico di schermi.

importa – Portare una bitmap grafica nel PanelBuilder da un altro pacchetto.

incolla – Copiare il contenuto negli Appunti.

indirizzo di nodo – Un unico valore (da 0 a 31) assegnato a ciascun dispositivo su una rete DH485. L'indirizzamento permette la comunicazione tra dispositivi. Viene assegnato un indirizzo di destinazione a tutti i trasferimenti di dati.

ISA– Sigla per Instrumentation Society of America (Società Americana per Strumenti).

menu – Un elenco di comandi disponibili nell'applicazione PanelBuilder. I nomi del menu appaiono nella barra del menu sul lato superiore della finestra.

nodo –. Dispositivo su rete DH485 che contiene un indirizzo univoco (da 0 a 31)

oggetto – Nel contesto di PanelBuilder, un componente individuale di uno schermo applicativo. Ciascuno oggetto sostituisce la funzione di un pulsante, una selezione o un indicatore su un pannello di controllo. Gli oggetti includono controlli, display e grafici.

oggetto dinamico – Un oggetto che interagisce con un indirizzo di controllore.

oggetto statico – Un oggetto che non interagisce con un indirizzo di controllore.

oscurato – Non disponibile o disabilitato. Un pulsante oscurato o un comando visualizzato in grigio chiaro invece di nero, e non può essere scelto.

pannello di controllo – 1) Un pannello che può contenere strumenti o selezioni operati da utente. 2) Nel terminale PanelView, oggetti che consentono l'accesso e il controllo delle operazioni all'operatore, tramite la manipolazione della tabella dati del controllore.

Pass-Through – Mezzo di trasferimento dei dati tra un computer su rete DH+ ed un terminale PanelView su rete Remote I/O. Un controllore PLC-5 fa da ponte tra le due reti.

PC – Scheda di memoria per Personal Computer.

PLC – Sigla per Programmable Logic Controller (Controllore Logico Programmabile), marchio registrato di Allen-Bradley.

progetto – Un database di definizioni di tag ed informazioni di dispositivo associato ad un'applicazione.

pulsante di comando – Un pulsante che fa svolgere un'azione nella casella di dialogo. Un pulsante di comando che ha un'etichetta che descrive l'azione da svolgere (Chiudi, Annulla). Se si sceglie un pulsante di comando seguito da puntini (Opzioni...), si aprirà un'altra finestra di dialogo.

punta – Spostare il puntatore su uno schermo in modo che resti sulla voce da selezionare.

puntatore – cursore con forma di freccia situato sullo schermo che segue gli spostamenti del mouse ed indica quale sarà l'area dello schermo che sarà attivata quando si preme il pulsante del mouse. Il puntatore cambia forma durante certi compiti. Conosciuto anche come puntatore del mouse.

ripetizione automatica – Una funzione dove un pulsante di pressione/rilascio viene ripetuta automaticamente quando si tiene premuto il pulsante per più di mezzo secondo.

salva – Procedimento che trasferisce dati memorizzati in memoria su un disco file.

scarica – Processo per trasferire un'applicazione da computer che esegue PanelBuilder ad un terminale PanelView, ad una scheda di memoria PC o ad un file DOS.

scegli – Usare un mouse o una tastiera per scegliere una voce che attiva una certa procedura nel PanelBuilder. I comandi vengono scelti sui menu o sugli strumenti per eseguire certi compiti.

Scheda ATA – Le schede Advanced Technology Attachment (ATA), Intelligent Drive Electronics (IDE), PC (in precedenza PCMCIA) comprendono il controllore di unità ed il dispositivo di memorizzazione. Le schede ATA sono accessibili con i comandi standard Copia o Elimina su un personal computer. La scheda simula un'unità disco rigido. La scheda può essere utilizzata su diversi computer senza impostazioni speciali.

scheda di memoria – Un supporto di memorizzazione simile alla scheda di memoria PC il quale può memorizzare un'applicazione PanelBuilder.

schermo – Vedere schermo applicativo o schermo tattile.

schermo tattile – Schermo con celle tattili che risponde quando toccato.

seleziona – Segnare una voce in modo che l'azione successiva possa essere eseguita. La voce viene selezionata facendo clic con il mouse o premendo un tasto. Dopo aver selezionato una voce, si sceglie quale procedimento si desidera per quella determinata voce. Vedere scegli.

SLC – Marchio registrato di Allen-Bradley per Piccoli Controllori Logici.

Software PanelBuilder – Un programma basato su Microsoft Windows utilizzato per sviluppare un'applicazione eseguibile nel terminale PanelView.

sovrapponi – Un modo di organizzare finestre aperte (file applicativo e schermo) nell'area di lavoro in modo che si sovrappongano tra loro, con il nome della barra di ciascuna finestra visibile.

spazio di lavoro – Area della finestra che visualizza l'informazione contenuta nell'applicazione PanelBuilder.

tag – Un gruppo di parametri che definisce un indirizzo di controllore in un processore e come interagisce con un oggetto di PanelBuilder.

taglia – Spostare l'oggetto o lo schermo selezionato negli Appunti.

tastiera – 18 tasti sul terminale PanelView utilizzati per immettere dati.

tasti di funzione – Un gruppo di tasti (F1–F10, F1–F16 o F1-F21) sul terminale PanelView utilizzati per iniziare una funzione.

tavolozza colori – Un set fisso di 16 colori standard EGA usati per applicare colore al primo piano e allo sfondo di oggetti, testo e grafici.

Terminale PanelView – Terminale a tastiera o con schermo tattile e a tastiera di Allen-Bradley che esegue un'applicazione PanelBuilder. Il terminale fornisce interfaccia operatore al controllore logico quando l'applicazione è in esecuzione.

testo di sfondo – Testo di schermo che non è congiunto o non collegato ad un oggetto.

testo interno – Testo che appare dentro un oggetto che è collegato all’oggetto. Se si sposta o si elimina un oggetto, lo stesso avviene anche per il testo.

trascina – Spostare una voce sullo schermo selezionando la voce e premendo e tenendo premuto il pulsante del mouse mentre si sposta il mouse.

valore predefinito – Un valore acquisito nella tabella dati del controllore quando un’applicazione è appena iniziata.

verifica – Sistema che il PanelView utilizza per controllare un’applicazione in caso di errori.

zoom – Ingrandire o diminuire la visualizzazione dello schermo in modo che l’oggetto abbia l’aspetto più grande o più piccolo della dimensione attuale. Cambiando la visualizzazione si cambia solo l’apparenza degli oggetti e non la loro dimensione reale.

A

B

C

D

E

F

G

I

K

L

M

N

O

P

R

S

T

U

V

W

Z

Strumenti PanelBuilder

Barra Strumenti

Bara Formato in Visualizza Oggetti

Barra Formato in Visualizza Testo

Barra Formato in Visualizza Grafici

Rockwell *Automation*

Rockwell Automation aiuta i propri clienti ad ottenere i massimi risultati dai loro investimenti tramite l'integrazione di marchi prestigiosi nel settore dell'automazione industriale, creando una vasta gamma di prodotti di facile integrazione. Tali prodotti sono supportati da una rete di assistenza tecnica locale disponibile in ogni parte del mondo, da una rete globale di integratori di sistemi e dalle risorse tecnologicamente avanzate della Rockwell.

Rappresentanza mondiale.

Arabia Saudita • Argentina • Australia • Austria • Bahrain • Belgio • Bolivia • Brasile • Bulgaria • Canada • Cile • Cipro • Colombia • Costa Rica • Croazia • Danimarca • Ecuador • Egitto • El Salvador • Emirati Arabi Uniti • Filippine • Finlandia • Francia • Germania • Ghana • Giamaica • Giappone • Giordania • Gran Bretagna • Grecia Guatemala • Honduras • Hong Kong • India • Indonesia • Irlanda-Eire • Islanda • Israele • Italia • Kuwait • Libano • Macao • Malaysia • Malta • Marocco • Mauritius Messico • Nigeria • Norvegia • Nuova Zelanda • Oman • Paesi Bassi • Pakistan • Panama • Perù • Polonia • Portogallo • Portorico • Qatar • Repubblica Ceca • Repubblica del Sud Africa • Repubblica Dominicana • Repubblica Popolare Cinese • Romania • Russia • Singapore • Slovacchia • Slovenia • Spagna • Stati Uniti • Svezia • Svizzera Tailandia • Taiwan • Trinidad • Tunisia • Turchia • Ungheria • Uruguay • Venezuela • Vietnam • Zimbawe

Rockwell Automation, Sede Centrale, 1201 South Second Street, Milwaukee, WI 53204 USA, Tel: (1) 414 382-2000, Fax: (1) 414 382-4444
Rockwell Automation, Sede Europea, avenue Hermann Debroux, 46, 1160 Bruxelles, Belgio, Tel: (32) 2 663 06 00, Fax: (32) 2 663 06 40
Rockwell Automation S.r.l., Sede Italiana: Viale De Gasperi 126, 20017 Mazzo di Rho MI, Tel: (+39–2) 939721, Fax (+39-2) 93972201
Rockwell Automation S.r.l., Sede Italiana: Divisione Componenti, Via Cardinale Riboldi 151, 20037 Paderno Dugnano MI, Tel: (+39-2) 990601, Fax: (+39-2) 99043939
Rockwell Automation S.r.l., Filiali Italiane: Milano, Torino, Varazze, Padova, Brescia, Bologna, Roma, Napoli

Pubblicazione 2711–6.0IT – Dicembre 1998
Sostituisce pubblicazione 2711-6.0IT – Aprile 1998
Sostituisce pubblicazione 2711–6.0.5IT – Luglio 1998

40061-359-04 (E)